

# THE GAMES machine

**SABBIOSO!**

## SPEC OPS THE LINE

2K ci porta a **Dubai**, per  
un'avventura sconvolgente!

**DA LOS ANGELES!**

## SPECIALE **E3**

Svelati i **segreti** della **fiera di L.A.!**

**SPARATUTTO!**


## BINARY DOMAIN

Il potere delle parole...

# GHOST RECON FUTURE SOLDIER

**DOSSIER:** TESTER DI VIDEOGIOCHI: UN'ANALISI  
APPROFONDATA PER SCOPRIRE UNA DELLE  
PROFESSIONI PIÙ AFFASCINANTI DELL'INDUSTRIA!

16  
www.pegi.info

Completamente in  ITALIANO



+40  
di  
Personaggi

+30  
di  
Scenari

+30  
di  
Ore di gioco

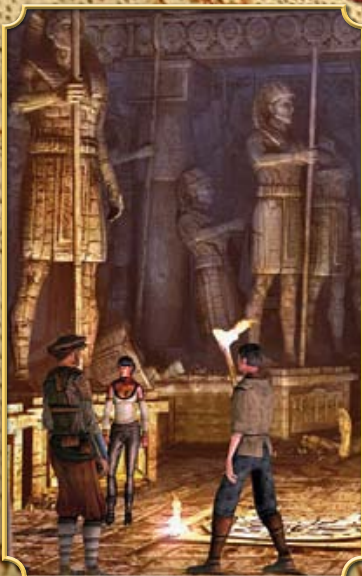
300  
punti FX  
ZERZURA  
TI REGALA 300  
PUNTI FX



INCLUDE  
GUIDA  
UFFICIALE  
CON TUTTI  
GLI INDIZI  
PER VINCERE

16  
www.pegi.info

UN'AVVENTURA PER  
LA VITA O LA MORTE  
IN CERCA DELLA  
FONTE DELL'ETERNA  
GIOVINEZZA



LA CITTÀ PERDUTA DI ZERZURA NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

19'95€

**FX**  
FXINTERACTIVE.COM

# Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di



All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati QR, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

## 1 Scaricare e installare

### il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta. Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone

dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

## Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.



# EDITORIALE

**I** mesi estivi, per quanto riguarda la nostra passione, sono tradizionalmente quelli più quieti: **i publisher, fatta salva qualche rara eccezione, come StarCraft II un paio d'anni fa, non vogliono portare a scaffale il frutto del loro lavoro mentre la gente è sotto l'ombrellone.** Considerando quanto costa produrre un qualsiasi videogame oggi, è semplice capire il perché preferiscano trascorrere i mesi caldi a lucidare le cartucchiere in attesa che arrivi settembre, con i suoi botti veri, invece che intasare le grandi catene e i negozi specializzati, no?

Questa calma piatta, che potrebbe infastidire alcuni, è invece, a mio modo di vedere, una vera manna dal cielo per i videogiocatori. **Concede il tempo di fermarsi un attimo senza farsi consumare dalla frenesia del mercato. In altre parole, è il momento giusto per riappropriarsi del proprio tempo e dei propri ritmi,** qualora si fossero smarriti durante l'anno, senza uscite da inseguire, Day One da aspettare, giochi da finire.

Ed essere realmente proprietari del proprio tempo, a prescindere dal contesto, per il sottoscritto è ascrivibile al registro dei "grandi lussi". Il piacere che provo in estate nel recuperare quel titolo a cui non avevo dato la giusta importanza, oppure quello che avevo parcheggiato sulla mia scrivania perché "come fai a non comprarlo subito!?" e invece ha ancora il cellophane saldamente ancorato alla confezione, è forse uno dei più intensi dell'anno videoludico, perché posso divertirmi libero da vincoli di qualsiasi tipo.

**Più che in altri momenti, in estate vedo diventare reali i diritti del lettore di cui parlava Pennac nel godibilissimo Come un Romanzo, solo applicati al mondo dei videogiochi.**

Perché oltre a recuperare quello che mi sono perso, posso anche concedermi il lusso di abbandonare un gioco, di lasciarlo a metà, di "buttarlo" via dopo due livelli perché non mi piace o non mi ispira a sufficienza o, ancora, semplicemente di... non giocare.

Sì, non giocare, che non è un reato né va visto come un tradimento alla nostra passione, anzi: perché se è vero che la "ripetizione rassicura", ogni tanto serve anche disintossicarsi, staccare la spina, ripulirsi gli occhi.

Un po' per conservare il piacere di avere del tempo da dedicare ad altro, un po' perché, serenamente, prendersi una pausa è salutare.

Nella speranza che, al ritorno, ci sia qualcosa di diverso da un sequel seriale ad attenderci.

Buona lettura e buone vacanze :)

**Davide "ToSo" Tosini**  
iltoso@sprea.it



**PIÙ CHE IN  
ALTRI MOMENTI,  
IN ESTATE VEDO  
DIVENTARE REALI I  
DIRITTI DEL LETTORE DI  
CUI PARLAVA PENNAC IN  
"COME UN ROMANZO",  
SOLO APPLICATI  
AL MONDO DEI  
VIDEOGIOCHI**

## IDENTIKIT

NOME: **Davide Tosini**

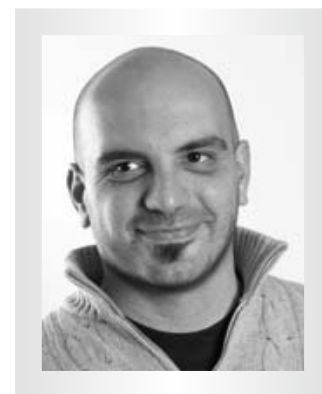
SOPRANNOME: **ToSo**

TWITTER: **@ToSo77**

GamerTAG: **ToSo77**

OST del mese:

[youtu.be/ScxHCIH0kcs](http://youtu.be/ScxHCIH0kcs)



# SOMMARIO



- 5** Editoriale
- 6** Sommario
- 8** GamesVillage.it
- 10** Voci di corridoio
- 18** TMB's Intro
- 81** IndieZone
- 90** TGM Classic
- 92** Hardware
- 100** TecnoTGM
- 102** Time Machine - Reloaded
- 104** ConsoleMania Corner
- 106** Bovabyte
- 108** TGM Mail
- 111** Adso!
- 112** Euforia Paradossa
- 113** Backstage

## DOSSIER

- 12** Professione: Tester di Videogiochi

## PREVIEW

- 20** Speciale **E3**
- 32** Speciale **E3** - FPS
- 37** Speciale **E3** - Action
- 42** Speciale **E3** - RPG
- 43** Speciale **E3** - Racing
- 44** Speciale **E3** - Sport

# 70



58



- 46 Speciale E3 - MMO
- 48 Speciale E3 - Strategia
- 51 Speciale E3 - Avventura
- 52 Speciale E3 - Conference

## REVIEW

- 58 Ghost Recon: Future Soldier
- 64 Spec Ops: The Line
- 68 Bang Bang Racing
- 70 Binary Domain
- 74 Game of Thrones - RPG
- 76 Budget Zone
- 78 Men of War Condemned Heroes

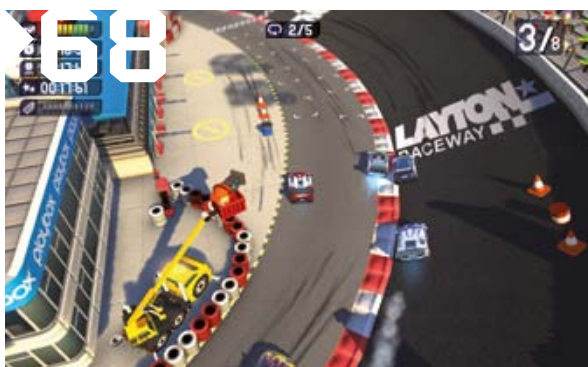
64



74



68





## Pur con i suoi alti (pochi) e bassi (molti), la fiera più attesa dell'anno è finita. Addio Los Angeles 2012, noi stiamo già preparando le valigie per Colonia!

Posso dirlo? Posso dirlo? Dai, lo dico: l'E3 di quest'anno è stato davvero moscio. Non dal punto di vista del numero o della qualità dei titoli annunciati, ma proprio perché di annunci "veri" ce ne sono stati pochi. Tolti Watch Dogs di Ubisoft e Beyond: Two Souls di Quantic Dream, in esclusiva per PlayStation 3, di roba davvero nuova non se ne è praticamente vista. Tutti seguiti, tutti giochi con un anno o un numero (tipicamente uguale o maggiore

di tre) attaccato al titolo; di più, titoli comunque già annunciati, o abbondantemente nell'aria. Nel senso: bella l'idea di rispolverare Sam Fisher, ma è davvero una novità? E il nuovo Gears of War?

Sarà, come abbiamo scritto anche nei mesi passati, che siamo in una fase di stagnazione, e non parlo dell'economia, ma dell'attesa della nuova generazione di console, per cui di quella attuale si stanno sparando le ultime cartucce, ma tolt



▲ Anche il nostro GamesVillage Weekly si è occupato della fiera di Los Angeles. Poteva essere diversamente?

Nintendo che ha finalmente portato in fiera il nuovo Wii U, per il resto è tutta calma piatta. Piattissima. A parte che anche Nintendo è riuscita a rovinare il debutto della sua nuova console spalmando gli annunci su tre diverse conferenze, come se la gente secondo loro non avesse nient'altro da fare che seguire una presentazione a puntate, il più grosso epic fail di Wii U è che, sbaraccato l'E3, ancora non sappiamo prezzi né data di uscita. Pazzesco.

Ancora, alcune cose che non vorremmo più vedere i prossimi anni: gli "omini" (altrimenti



**KICKSTARTER**

Il colosso americano ha annunciato un'interessante iniziativa a supporto dello sviluppo indipendente e del crowd funding, tanto di modo in questo periodo con il proliferare di iniziative sul web Kickstarter, e che prevede la cancellazione dei costi di distribuzione su Origin, la piattaforma di digital delivery di Electronic Arts, per ogni sviluppatore che abbia un titolo PC scaricabile pronto alla pubblicazione, purché finanziato con successo da un'operazione di crowd funding. In questo modo il prodotto sarà presente su una vetrina che conta al momento dodici milioni di utenti, e sicuramente la cosa potrà degli ideatori benefici.

Quella che appare come una iniziativa innovativa di EA viene in parte annullata dalla decisione di limitare questa offerta a soli novanta giorni, dopodiché - in mancanza di altre indicazioni a riguardo nel comunicato stampa appena giunto in redazione - sullo sviluppatore torinese a ricadere i costi normali di distribuzione, che non siano in grado di quantificare. Si potrebbe obiettare che tre mesi sono un tempo più che sufficiente per piazzare il proprio prodotto, e insieme questo lascia di tempo probabilmente in realtà la maggior parte dei ricavi, se il caso, allora verrebbe cioè che dopo tre mesi il numero di copie vendute si assottiglia

Diventa Fan di GamesVillage.it

GamesVillage.it su Facebook

GamesVillage.it con 1,778 persone

LE ULTIME NEWS

Il fallimento di 3D Studios, visto dalla moglie di un ex dipendente

Una bandiera oltre la giustizia 3D Studios per un progetto non realizzato

Avvistata una Collector's Edition per Quil of War: Accensione

Uno studio legale indagherà sul fallimento di uSover

▲ Electronic Arts cerca di dire la sua nel crowdfunding, e noi diciamo la nostra su quel che ne pensiamo!





**Lo sappiamo che fate finta. L'abbiamo capito. Basta, davvero.**



conosciuti come "sviluppatori", o developer, tutti gli altri giorni dell'anno) che salgono sul palco durante le dimostrazioni di gameplay con un pad in mano, a far finta di giocare. Come se fosse vero. Come se fosse plausibile, davanti a milioni di persone, rischiare di sbagliare qualcosa o che vada in crash la macchina. Per favore. E poi. Davvero. Usher che balla durante la conferenza Microsoft non si può proprio vedere. Dopo i Beatles, a questo siamo arrivati?

Ancora, seriamente, non vogliamo certo metterci a fare i bacchettoni ma... tutta questa violenza? Credo che non si sia mai visto un tale livello di "gore" così esplicito: tra gente che viene sgozzata, presa a fucilate in faccia, smembrata, gambizzata, mutilata, quest'anno si è battuto davvero ogni record di sangue (finto) versato. Che rimane impresso più che altro per la gratuità con cui viene versato. Guardando alcuni trailer mi sono sinceramente sentito a disagio: non capivo se stessi guardando il



filmato di un videogioco o l'ultimo torture movie dell'Enigmista.

Per tutto questo, e per molto altro ancora, per tutte le news relative al mondo console di cui non abbiamo parlato nello speciale TGM di questo mese, per i filmati e le vagonate di nuove immagini pubblicate durante la fiera, e che per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutte quante sulla rivista, per gli approfondimenti e gli speciali, i filmati delle conferenze stampa pre-fiera, le anteprime e gli "spin-off" di GamesVillage Weekly girati direttamente a Los Angeles, correte a spulciarvi il nostro ricchissimo speciale E3 2012 su [GamesVillage.it!](http://GamesVillage.it/)

Per questo mese è tutto, ci si becca online! \*



Infine, un suggerimento per chi ha voglia di raccogliarlo: belle le conferenze di Microsoft, Sony e Nintendo, ottima l'idea di Electronic Arts e Ubisoft di fare altrettanto, ma che ne dite di organizzare anche una bella conferenza tutta dedicata al PC? Lo so che non è facile, perché non c'è un nome unico (produttore, publisher) dietro la marea di giochi in uscita, ma sul serio, non meriterebbe anche lui uno spazio tutto suo, esattamente - se non di più - come Xbox e PlayStation?

◀ Ecco, e basta anche con queste cose. Brrrrrrr!



## Valve si dà al cinema

Invece di concentrarsi su cose come Half-Life (Episodio) 3, Portal 3, Team Fortress 3 o simili, Valve collaborerà con Shane Acker (il regista di 9, prodotto da Tim Burton e Timur Bekmambetov) per il suo prossimo film, intitolato



Deep, che sfrutterà il Source Engine e relative tecnologie per ridurre in maniera sensibile i costi di produzione e snellire le fasi di rendering in tempo reale, montaggio, illuminazione e compagnia bella. Il budget della pellicola è di 15 milioni di euro, che sono un sacco di soldi ovunque nel mondo tranne a Hollywood: per ridurre i costi, possibilmente senza mandare a catafascio la qualità, ecco quindi entrare in gioco Valve, che si ritroverà alla fine della produzione del film con il "set" di un videogioco praticamente già pronto per l'uso.

Deep è ambientato in un mondo post-apocalittico devastato dalla Terza Guerra Mondiale, in cui l'umanità (ciò che ne rimane, perlomeno) ha trovato rifugio sott'acqua, negli scafi delle navi affondate. Nelle scorse settimane è stato pubblicato un primo teaser della pellicola, che potete vedere anche su GamesVillage.it.



## Dear Amnesia...

Accoppiata tanto strana quanto elettrizzante, quella tra Frictional Games e thechineseroom: la prima è la software house della serie horror in prima persona Amnesia, la seconda è quella dello straordinario Dear Esther. Insieme realizzeranno Amnesia: A Machine for Pigs, titolo non meno inquietante di quanto promette di essere il resto del gioco, una nuova avventura horror in soggettiva ambientata nel 1899. Il protagonista è un certo Oswald Mandus, ricco industriale tornato a casa dopo una disastrosa spedizione in Messico; divorato dalla febbre, tormentato dagli incubi, si risveglia all'improvviso in un luogo che non conosce,

dopo un tempo che non sa calcolare, solo per sentire il motore di una macchina che prende rumorosamente vita da qualche parte, vicino a lui...

Per gustarvi il primo filmato e saperne di più sul gioco, andate sul sito aamfp.com.



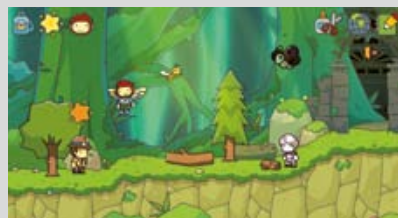
## Among the Sleep, le paure di un bambino

Questo mese, sarà un caso, ci sono un sacco di annunci di titoli horror, e tutti piuttosto disturbanti... Il più inquietante di tutti è senz'altro Among the Sleep, della casa indipendente Krillbite Studio, survival horror il cui protagonista è un bambino di due anni che dovrà vedersela con una presenza misteriosa che si aggira per casa, e fare i conti con i limiti imposti dalla sua età; a suo vantaggio, la possibilità di sfruttare nascondigli assolutamente impensabili per gli adulti, dal retro di un divano al tavolino da caffè del soggiorno. Ma che paura, però...



## Scribblenauts arriva anche su PC!

Finalmente! Dopo aver penato per tanto tempo a cercare di muovere quel pigrone di Maxwell su Nintendo DS, riuscendoci un pochino meglio su iPad, il capolavoro platform/puzzle di 5th Cell e Warner Bros. si prepara a debuttare anche su piattaforme più grandi (in tutti i sensi), in particolare Wii U e PC. Previsto per il prossimo inverno, Scribblenauts Unlimited offrirà ancora una volta un sacco di livelli e di enigmi da risolvere in maniera completamente libera, dando al giocatore la possibilità di far comparire su schermo gli oggetti/ animali/ persone che vuole, e usarli per risolvere i vari puzzle; a questo si aggiungono una modalità storia che finalmente farà un po' di luce sul simpatico ma misterioso protagonista, il multiplayer e un editor di oggetti.



## Crytek parla di free-2-play

Il modello del F2P sembra piacere in maniera particolare a Cevat Yerli, CEO della software house di Crysis. Il loro FPS gratuito Warface, già disponibile in Cina e altri paesi asiatici, sta andando benissimo, e potrebbe presto debuttare anche in Occidente, pubblicato da Trion Worlds. Ma non è tutto: all'E3 di Los Angeles Yerli ha ammesso che, una volta "chiuso" Crysis 3, tutti i prossimi progetti di Crytek seguiranno il



modello del free-to-play, ossia titoli gratuiti con oggetti e caratteristiche a pagamento, senza però rinunciare alla qualità tecnica che ha da sempre contraddistinto i lavori della casa tedesca.

## Mamma ho perso lo zolfo

- Siete pronti ad affrontare le ire di un bambino di otto anni dotato di poteri demoniaci e una cattiveria innata? No? Buon per voi, perché nel nuovo gioco di Shiver Games e Lace Mamba sarete voi a vestire i panni del piccolo Lucius, il cui principale divertimento sta nel pianificare incidenti mortali sfruttando perlopiù oggetti di uso comune, e all'occorrenza poteri come la telecinesi e il controllo della mente. E senza lasciare tracce, mi raccomando, che poi tocca sempre a me pulire!
- Il gioco sarà impostato come un'avventura grafica a cui si aggiunge la possibilità di muoversi liberamente, e arriverà su PC il prossimo Halloween. E quando, sennò?



## Dreampainters al lavoro su Sine Requie Anno XIII

Giusto un paio di mesi fa abbiamo conosciuto più da vicino la software house italiana Dreampainters e il loro survival horror Anna, che già siamo qui a raccontare del loro prossimo progetto, Sine Requie Anno XIII, un'avventura/RPG basata sull'omonimo board game di Leonardo Moretti e Matteo Cortini.

Ambientato in un dopoguerra alternativo pieno di zombie che hanno scombussolato gli equilibri della società mondiale, Sine Requie mette sul piatto tematiche adulte, contrasti morali e scelte dettate dalla necessità di sopravvivere; il protagonista si muoverà nella Roma del Sanctum Imperium, la capitale di un regno teocratico governato con pugno ferreo dal papato. Per saperne di più sul gioco cartaceo, andate su [asterionpress.com](http://asterionpress.com); per quello elettronico, [dreampainters-anna.blogspot.it](http://dreampainters-anna.blogspot.it).



## Simcity diventa social

Dice bene il comunicato stampa di Electronic Arts: in mezzo a tutti i vari Farmville e Cityville, l'unico titolo che può legittimamente reclamare il suo posto su Facebook è SimCity. Che infatti si prepara a debuttare sul social network blu nei prossimi mesi con SimCity Social.

L'obiettivo del giocatore sarà ovviamente costruire una città e gestirla nel migliore dei modi come si confà a un sindaco degno di tal nome; moltissime le opzioni di socializzazione, che andranno ben oltre le semplici visite



alle città vicine per stringere relazioni commerciali, ma potranno influenzare in maniera diretta anche la crescita della propria metropoli. Per saperne di più e farvi "piacere" il gioco, andate su [facebook.com/simcitysocial](http://facebook.com/simcitysocial).

## Scontri nei cieli con Dogfight 1942

Annunciato tempo fa con il nome di Combat Wings, il nuovo arcade di combattimenti aerei di City Interactive è stato sottoposto a un massiccio restyling, infiocchettato nel nuovo



nome di Dogfight 1942 e proiettato verso il debutto su Steam, XBLA e PSN entro la fine dell'anno. Gli sviluppatori hanno prestato particolare

attenzione nel rendere i controlli e il gameplay quanto di più intuitivo ci possa essere, al punto di rischiare di sfociare nel genere casual. Una ventina gli aerei della Seconda Guerra Mondiale a disposizione del giocatore, dal P-38 Lightning agli Spitfire inglesi, da lanciare in missioni che spaziano dai bombardamenti di postazioni nemiche ai duelli aerei che danno il nome al gioco.



## I Sims sposano il soprannaturale!

E siamo a sette. Tanti, fino a oggi, i pacchi espansivi per il terzo capitolo della serie The Sims di Maxis ed Electronic Arts. L'ultimo, previsto per settembre, è senza dubbio quello che si preannuncia il più divertente: al diavolo Katy Perry e le sue caramelline rosa,

basta con le avventure in giro per il mondo e gli ultimi abitini alla moda, è giunto il momento di trasformare i propri Sims in vampiri, lupi mannari e streghe, dar loro la possibilità di creare incantesimi e pozioni, e magari di affrontare un'orda di morti viventi, che non fa mai male.

Non mancheranno tutte le cose che hanno sempre fatto parte degli add-on, ovviamente a tema "de paura": la città di Moonlight Falls, arredamento in stile gotico, oggetti incantati e specchi fatati, più la possibilità di intraprendere le carriere di alchimista e indovino. Per finire, chi preordina il gioco potrà far suo lo spariselli di Plants Vs. Zombies, ottimo per tenere lontani i morti viventi.





# PROFESSIONE: TESTER DI VIDEOGIOCHI

**Non sono pochi gli italiani che abbandonano l'Italia per cercare fortuna all'estero. Qualche tempo fa, abbiamo fatto la conoscenza di Cristian, un ragazzo di 30 anni che si è spostato nella calda Spagna alla ricerca di un lavoro. Gli abbiamo prestato la penna, per raccogliere la sua esperienza e fare luce sul mistero che avvolge una delle professioni più allettanti, sulla carta: il videogame tester.**

**M**i chiamo Cristian, sono un ragazzo di trent'anni e lavoro presso Electronic Arts a Madrid, precisamente nel settore del controllo qualità, dipartimento di localizzazione. Ebbene sì, sono un tester di videogiochi! Nell'autunno del 2008 decisi di lasciare le italiane terre per cercare "fortuna" all'estero. La mia scelta ricadde sulla Spagna, paese fino ad allora in fortissima crescita. Una volta arrivato a Madrid, senza parlare una parola di spagnolo, ho iniziato a cercare un lavoro dove la padronanza della lingua locale non fosse tra i requisiti minimi richiesti. Per caso, mi sono imbattuto in un'offerta di lavoro per una posizione da "Videogame Tester". I requisiti dell'annuncio non pretendevano Master sulla dinamica dei neutrini o altri titoli impossibili (a parte essere diplomati, quello sì): insistevano, piut-

tosto, su un alto livello d'inglese sia scritto sia parlato, sull'essere madrelingua italiano, avere minime conoscenze su come far funzionare un computer e la passione per i videogiochi. Nonostante all'epoca non avessi un'idea precisa di quale fosse esattamente il lavoro offerto, le parole "Videogame" e "Tester" avevano ormai annichilito qualsiasi titubanza e la mia iscrizione all'offerta viaggiava già verso l'ufficio di risorse umane della compagnia. Dopo pochi giorni mi venne inviato un test scritto (in inglese), al quale



**I Call of Duty non sono esenti da difetti. Celebre la traduzione "Mirino Metallico" al posto di Iron Sight (collimatore).**

**È IMPRESCINDIBILE OPERARE UN DISTINGUO TRA IL CONTROLLO QUALITÀ RIFERITO ALLA FUNZIONALITÀ DI UN VIDEOGIOCO E QUELLO RIFERITO ALLA SUA LOCALIZZAZIONE**

**Il team LT Italiano in tutto il suo splendore! Se ve lo state chiedendo, il sottoscritto è quello strano individuo con la maglia rossa e il braccio alzato.**



ne seguirono altri due. Superati questi test venni chiamato per il (nota di pathos) temutissimo "colloquio finale" all'interno degli uffici di EA. Andò bene: ce l'avevo fatta! Ero dentro, passato a tutti gli effetti dall'altro lato della barricata, dove non si è più semplici fruitori, ma dove i videogiochi si collabora a svilupparli! Un sogno. Dopo un preambolo autobiografico, è venuto il momento di sfatare o chissà, magari alimentare, i miti e le leggende che ruotano attorno al fantomatico lavoro dei sogni "tester di videogiochi". È imprescindibile operare un distinguo tra il controllo qualità

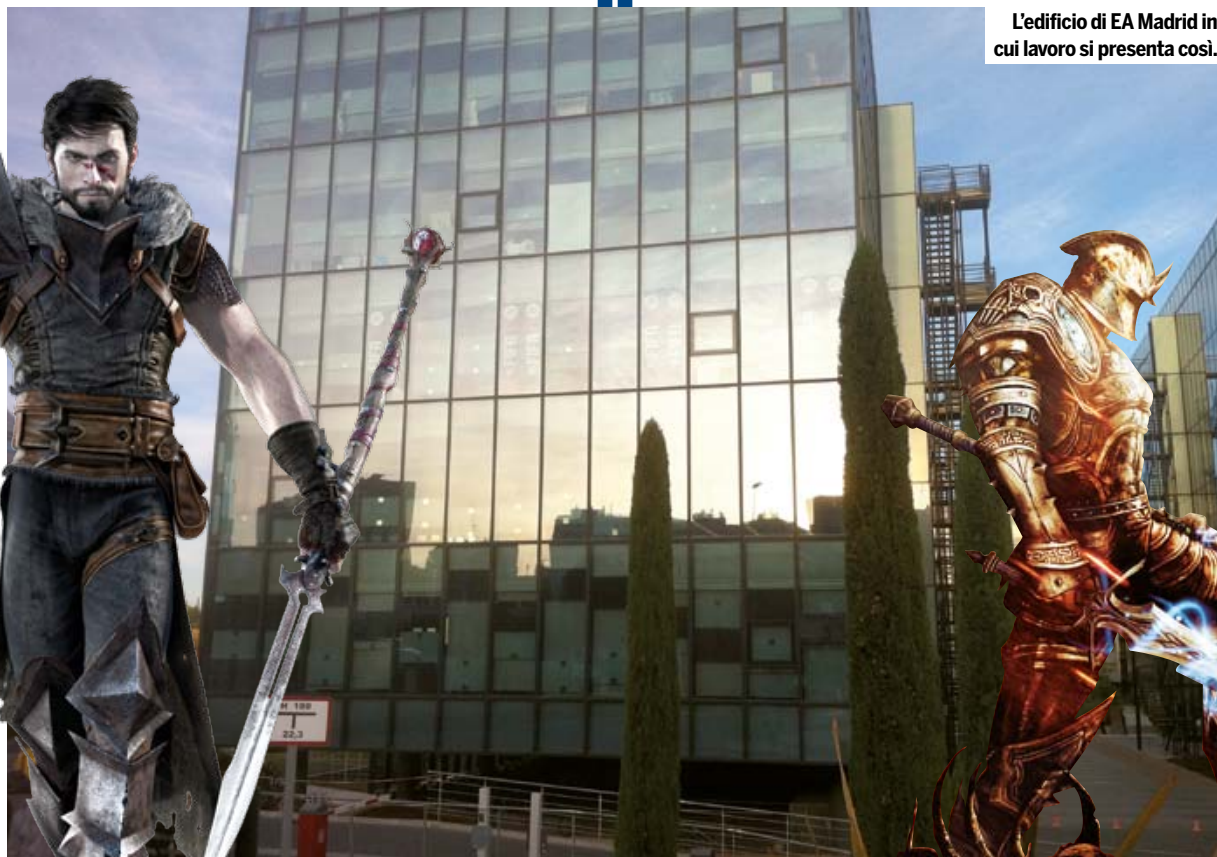
**È VENUTO IL MOMENTO DI SFATARE O CHISSÀ, MAGARI ALIMENTARE, I MITI E LE LEGGENDE CHE RUOTANO ATTORNO AL FANTOMATICO LAVORO DEI SOGNI "TESTER DI VIDEOGIOCHI"**

**Notate la tensione sulle facce dei nostri poveri tester per il pericolo scampato in seguito a una prova d'evacuazione antincendio.**



riferito alla funzionalità di un videogioco e quello riferito alla sua localizzazione. Sono due processi importantissimi durante lo sviluppo, ma abbastanza differenti. Il primo in effetti è il più conosciuto: a grandi linee, copre tutti quegli aspetti legati alla funzionalità e fruibilità in termini pratici di un titolo, e spazia dai crash di cui può soffrire un videogioco alla mancata risposta del videogame ai comandi impartiti dal giocatore, passando per generici bug del codice (collisioni imprecise o errate, per esempio). Di questo tipo di controllo, molto legato alla programmazione e al codice del gioco, nella stragrande maggioranza dei casi se ne occupa internamente lo stesso Studio di sviluppo, che può anche ricorrere, nel caso di titoli molto vasti, a beta pubbliche o private. Il controllo qualità della localizzazione, invece, è meno noto e probabilmente oscuro ai più, nonostante rappresenti un processo essenziale per permettere una fruizione appagante e completa dei videogiochi anche a chi non ha una conoscenza approfondita della lingua inglese.

**L'edificio di EA Madrid in cui lavoro si presenta così.**





10 punti a chi indovina quale gioco stanno testando questi aiutanti giovanotti.

## È NECESSARIO ADATTARE E CONTESTUALIZZARE LE TRADUZIONI SECONDO GLI USI E MODI DI DIRE DELLA CULTURA DI RIFERIMENTO

### DO YOU SPEAK ENGLISH?

Eh già, l'inglese! Come ben sapete, quasi tutti i videogiochi vengono progettati ed elaborati in questa lingua. Una volta che la loro creazione è in una fase sufficientemente avanzata, gli sviluppatori "aprono" alla traduzione nelle lingue dei vari paesi nei quali il titolo verrà distribuito. Qui ha inizio la fase di localizzazione del prodotto, processo che abbraccia molteplici aspetti quali la registrazione dell'audio ad opera dei doppiatori (detti talent), la traduzione di tutto il testo presente nel gioco realizzata dai traduttori e per finire, una volta implementati sia l'audio sia il testo, il controllo finale sul prodotto, che è ciò che eseguiamo noi tester di localizzazione. L'obiettivo è quello di fare in modo che ciascun utente, a prescindere dalla lingua, abbia la medesima esperienza e il medesimo coinvolgimento durante la fruizione del prodotto. Ecco quindi arrivati al grande mito da sfatare: il tester di videogiochi NON gioca tutto il giorno ai videogiochi senza avere nessun'altra preoccupazione. Magari fosse così.

Diciamo che, dando per buono un periodo di testing per ogni videogioco che va da uno a tre mesi a seconda della grandezza e complessità del gioco stesso (un RPG richiederà più tempo di un gioco di tennis, ad esempio), la fase di "free-play" del tester su quella produzione dura solitamente uno massimo due giorni, cioè il tempo necessario a prendere dimestichezza con le meccaniche del prodotto sul quale si dovrà lavorare. Acquisita abbastanza confidenza, si passa al testing vero e proprio. Il fine ultimo, ovviamente, è riuscire a controllare e visionare il gioco in tutte le sue varianti e



Siamo davvero un bel numero di tester, non trovate?



ai suoi aspetti, cercando di scovare gli eventuali problemi di localizzazione presenti e, conseguentemente, porvi rimedio. Durante il periodo di testing di localizzazione di un videogioco le difficoltà che si possono palesare sono di vario tipo. Ad esempio potrebbe capitare che una parola o un'intera frase in inglese sia comodamente contenuta in un riquadro o in una porzione di schermo senza alcun problema ma, una volta effettuata la traduzione, lo stesso testo non rimanga nel "riquadro", creando problemi di lunghezza. I problemi più comuni che si possono verificare sono l'overlap (il testo si sovrappone ai lati del riquadro) e i cut off (il testo appare troncato). La soluzione, a parte alcune eccezioni, è compito del tester, che può decidere di riformulare la stessa frase utilizzando vocaboli differenti (più brevi) oppure eliminare le parole ampollose e superflue, non necessarie al mantenimento del senso originale e delle informazioni importanti per il giocatore. Un altro obiettivo del tester è controllare minuziosamente che le traduzioni fornite dai traduttori siano esenti da errori di digitazione o di interpretazione del testo da tradurre. I primi, i famosi "Typo", sono sicuramente i più semplici da riconoscere ma anche tra i più complicati da scovare. Riuscire a trovare, in un RPG, un typo nel testo nell'ultimo livello dell'ultima missione non è esattamente la cosa più agevole né semplice da fare, nonostante spesso si abbiano a disposizione cheat, trucchi e opzioni nascoste.

C'è da aggiungere inoltre che un traduttore, non avendo fisicamente davanti a sé il gioco ma solo semplice testo, non comprende o non può essere a conoscenza del contesto a cui un'espressione o una parola inglese facciano riferimento. Per dare un'idea più chiara di questo concetto, imbattersi in "Para" mentre si stanno salvando i dati di una partita di un gioco di calcio, non è così raro. Non è certo una mancanza del traduttore (in inglese l'azione del portiere di parare ed il salvataggio dei dati sulla console sono entrambi indicati dal verbo "to save"), il risultato però come potete notare non è propriamente quello sperato. Questo tipo di errore è piuttosto semplice da individuare e risolvere per un tester, in quanto l'incongruenza salta subito all'occhio. Un po' meno semplice è il riuscire a rendersi conto di un'errata localizzazione di un modo di dire prettamente inglese. A volte infatti avviene che il traduttore non si renda conto o non conosca una tipica espressione o il significato di una frase posta in un determinato contesto e che quindi esegua una tradu-

I nostri uffici. Sopra gli armadietti è possibile trovare gli oggetti più impensabili, dalle spade laser di Guerre Stellari alle fionde ad aria (sì, proprio ad aria...!?!). Personalmente la mia scrivania è allietata dalla mitica Going Merry.



zione letterale di ciò che ha di fronte. Tale atteggiamento porta alla creazione di alcune traduzioni caratterizzate da espressioni inusuali o, come minimo, "strane" agli occhi di chi ci si trova davanti. In effetti, incontrare durante una dissertazione sul come o perché si sia arrivati ad un certo punto la frase "e la pagliuzza che rompe la schiena del cammello fu..." lascerebbe perlomeno con un senso di spaesamento un giocatore italiano. La traduzione letterale dell'espressione inglese "and the straw that broke the camel's back..." è effettivamente quella sopra riportata. Ma è necessario adattarla e contestualizzarla secondo gli usi e modi di dire della cultura di riferi-



Alcuni dei dipartimenti EA presenti nel nostro edificio di Madrid.

## L'ATTENZIONE E LA PREPARAZIONE CULTURALE DEL TESTER DEVONO ESSERE DI UN CERTO LIVELLO DI MODO DA ACCORGERSI IN MANIERA AGEVOLE DI TUTTE QUESTE PICCOLE SFACCETTATURE LINGUISTICHE

mento: per noi italiani, per esempio, la frase "e la goccia che ha fatto traboccare il vaso fu..." avrebbe evidentemente molto più senso. Non è semplicissimo rendersi conto di un errore di localizzazione di questo tipo, soprattutto quando le espressioni idiomatiche non sono tanto lampanti come l'esempio riportato (si pensi allo slang americano stretto, molto utilizzato per caratterizzare personaggi di diverse estrazioni sociali). L'attenzione e la preparazione culturale del tester devono essere di un certo livello di modo da accorgersi in maniera agevole di tutte queste piccole sfaccettature linguistiche.

### QUANDO IL TESTER NON BASTA...

Abbiamo detto di come sia spesso il tester a correggere direttamente gli errori. Tuttavia, esistono dei casi in cui il "nostro eroe" è costretto a richiedere aiuto allo Studio di sviluppo, inviando un "rapporto" (detto "bug report") sull'errore da risolvere completo

L'impegno dei nostri eroi è al massimo... e il giocattolino di Sony è davvero uno spettacolo!





Parlando di traduzioni, è impensabile non citare il mitico "Cartellino Gaillo" di Kick Off.

**PARTICOLARE ATTENZIONE È RICHIESTA QUANDO SI È COSTRETTI AD AFFRONTARE UN PROBLEMA DI "PERMESSI" PER IL PAESE IN CUI IL GIOCO VIENE LOCALIZZATO**

di informazioni utili alla correzione. Nel bug report il tester deve spiegare il tipo di problema riscontrato in maniera estremamente chiara, fornendo il maggior numero possibile di dettagli e, soprattutto, suggerendo una soluzione da adottare. Il ventaglio di possibili bug in cui il tester può imbattersi varia da un audio mancante durante un dialogo a un testo o riferimento da cambiare per motivi legali, a un'immagine (chiamata "art") che presenta testo non tradotto al suo interno e così via. Particolare attenzione è richiesta quando si è costretti ad affrontare un problema di "permessi" per il Paese in cui il gioco viene localizzato. Per fare qualche esempio, la legge Toubon in Francia vieta l'uso di parole straniere in ambito commerciale, videogiochi inclusi. In Germania, invece, vige l'assoluto divieto di rappresentazione della svastica in qualsiasi ambito e di riprodurre sangue digitale, incluso quello degli animali. Potrebbero tuttavia esistere dei divieti o delle restrizioni di cui il tester non è a conoscenza. Per intenderci, in Italia è permesso avere, ad esempio in un gioco sportivo, cartelloni pubblicitari con sponsor alcolici o di gioco d'azzardo, cosa vietata in molte



Anche nel terzo episodio della serie, il Comandante Shepard ha dovuto fare i conti con i tempi del doppiaggio: troppo lunghi quelli italiani, rispetto alla controparte inglese.



Cinture sempre allacciate, fari accesi anche di giorno e prudenza, sempre!

nazioni europee, mentre quelli legati al tabacco sono vietati nella quasi totalità dei paesi, Bel Paese incluso. A fornire le informazioni necessarie a riguardo sono i dipartimenti di marketing delle varie nazioni, attraverso preziosissimi vademecum. Una volta che un bug viene riportato, lo Studio inizia a lavorare sul codice fino a raggiungere la soluzione desiderata ("fix"). A quel punto il tester dovrà controllare su



C'è davvero tanto, tanto lavoro da fare... tutti i giorni!



I tester di Reckoning in tutto il loro splendore...  
In fondo a destra ci sono anche io.

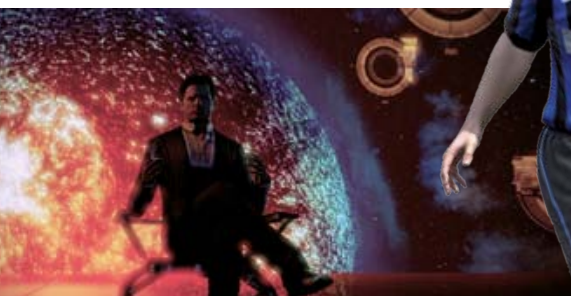


una nuova versione del gioco (chiamata "build") fornita dallo Studio che quello specifico errore sia stato effettivamente risolto. Se così fosse, la segnalazione può essere chiusa, in caso contrario il tester invia un nuovo rapporto dando di nuovo il via al processo. Tutti questi passaggi si ripetono per ogni bug, fino a quando si arriva ad una build completamente "pulita" e priva di problemi. A quel punto il lavoro del tester di localizzazione può dirsi concluso (si raggiunge

il "sign-off", in pratica si conferma che ogni cosa relativa alla localizzazione nel gioco sia esente da problemi). Il videogioco verrà quindi sottoposto ad un secondo controllo per verificare una volta in più lo stato del prodotto (quindi anche il lavoro del tester stesso) ed in caso positivo il gioco sarà pronto per essere immesso sul mercato. Ci sarebbero ancora mille aneddoti di cui potrei parlarvi (immaginate cosa potrebbe succedere quando, dopo 3 ore spese per raggiungere un certo livello di un gioco, lo stesso smetta di funzionare improvvisamente... avete presente quel video su internet dove il tizio seduto alla scrivania impazzisce e fa in mille pezzi il suo computer con tanto di monitor e tastiera? Ecco, quasi ci siete...) ma purtroppo lo spazio volge rapidamente al termine... □



Il contesto in cui si lavora  
non è affatto male.



Sul finire dell'avventura proposta da BioWare nel suo ME2 emergevano alcuni problemi con il doppiaggio. Le frasi italiane, più lunghe di quelle inglesi, si sovrapponevano tra loro.

**TUTTI QUESTI PASSAGGI SI RIPETONO PER  
OGNI BUG, FINO A QUANDO SI ARRIVA AD UNA  
BUILD COMPLETAMENTE "PULITA" E PRIVA DI  
PROBLEMI**

## TERMOMETRO DELL' HYPE

1

### ASSASSIN'S CREED III

Nuova ambientazione e nuovo assassino per il seguito più atteso del 2012!



=

2

### DISHONORED

Arkane Studios prova a rivoluzionare il genere stealth.



+

3

### WATCH DOGS

Ubisoft scrive una nuova pagina del genere Cyberpunk.

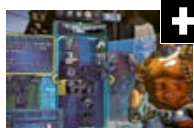


+

4

### BORDERLANDS 2

Hype a manetta per uno dei giochi più interessanti degli ultimi anni.



+

5

### SIMCITY

Lo strategico/gestionale più famoso di tutti i tempi.



+

6

### GUILD WARS 2

Cinque anni di sviluppo e tanta voglia di rivoluzionare i MMORPG.

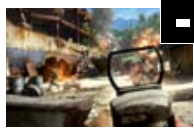


N

7

### FAR CRY 3

Nuovamente su un'isola in mezzo ai tropici, circondati da pazzi furibondi!

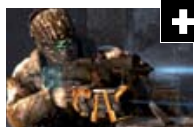


-

8

### DEAD SPACE 3

I necromorfi non saranno l'unico problema per Isaac questa volta.



+

9

### CRYSIS 3

Per Crytek la next-gen è davvero dietro l'angolo.



-

10

### FIFA 13

Si rinnova l'immane appuntamento calcistico di EA Sports.



N

## LISTA DELLA SPESA

Brothers in Arms: Furious 4	Q3 2012	Ubisoft
Mechwarrior Online	Q3 2012	Infinite Game Publishing
Of Orcs and Men	Q3 2012	Focus Home
Skullgirls	Q3 2012	Autumn Games
Star Trek	Q3 2012	Paramount
Storm Frontline Nation	Q3 2012	Koch Media
Darksiders II	Agosto 2012	THQ
Guild Wars 2	28/08/2012	NCSOFT
Port Royale 3	31/08/2012	Kalypso
Sleeping Dogs	31/08/2012	Square Enix
ShootMania	Settembre 2012	Nadeo
Borderlands 2	21/09/2012	2K Games
Dishonored	12/10/2012	Bethesda
XCOM: Enemy Unknown	12/10/2012	Firaxis/2K Games
Rocksmith	13/09/2012	Ubisoft
Medal of Honor: Warfighter	26/10/2012	Electronic Arts
Assassin's Creed III	31/10/2012	Ubisoft
Call of Duty: Black Ops II	13/11/2012	Activision
Far Cry 3	29/11/2012	Ubisoft
Hitman: Absolution	30/11/2012	Eidos
Defiance	2012	Trion Worlds
Metro: Last Light	2012	THQ
Prime World	2012	Nival Interactive
Raven's Cry	2012	Topware
Shadow of a Soul: Chapter I	2012	Vivec Entertainment
World of Warplanes	2012	Wargaming.net
Aliens: Colonial Marines	12/02/2013	SEGA

## TGM TOP TITLE

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94


**L'EROE  
DEL MESE**

## È ARRIVATO IL TGM DI AGOSTO ED È IL NUMERO PIÙ TOSTO!

**B**ella la vita, eh? Già vi vedo, belli spaparanzati sotto l'ombrellone al mare o sotto le fresche frasche in qualche ridente località vacanziera. Noi invece, che ormai non sappiamo più nemmeno come sono fatte le ferie, siamo qua, nell'estate più torrida degli ultimi 10 secoli (almeno, così dicono i giornali e noi ci fidiamo dei colleghi) a produrre PIL come se non avessimo nulla di meglio da fare nella vita. Comunque sia, ve lo possiamo confermare, il sole in testa fa male e quindi è molto meglio se rimaniamo chiusi in ufficio con i condizionatori appalla, prima che scatti il classico "giorno di ordinaria follia". Come avrete avuto modo di notare, questo è quasi un numero monografico dedicato alla fiera più importante dell'anno, videoludicamente parlando. E come sempre

non sono mancate le polemiche, fra chi si domanda ossessivamente se vale ancora la pena tirare su un carrozzone del genere, quando poi il 95% dei titoli è noto e stranoto, e chi si lamenta per l'apparente uso e abuso della violenza per giustificare una piattezza di idee spesso disarmante. Un'opinione di certo ve la potrete fare anche voi leggendo tutte e 36 (un vero record!) le pagine relative a ogni singolo gioco presentato all'E3. E non saltate nulla, che poi vi interroghiamo! Ovviamente questo eccesso informativo ci ha permesso di saltare a piè pari la sezione della anteprime, senza per questo trascurare un discreto numero di recensioni. Certo, siamo in estate, e il caldo potrebbe farvi desistere dallo stare davanti a un PC, ma uno sguardo a Ghost Recon: Future Soldier, probabilmente non il più riuscito di tutta la serie e la cui

edizione PC ha lasciato più di un dubbio al nostro Mario Baccigalupi, potreste comunque volerlo dare. È andata meglio a Spec Ops: The Line, un titolo di cui ricordo di aver scritto una preview tipo 4 anni fa. E si sa, quando le cose vanno così per le lunghe, è difficile che venga fuori un capolavoro. Ciò nonostante vale la pena provarlo, almeno per la trama, un po' più interessante rispetto ai soliti giochi di guerra. Sempre in tema di TPS, non poteva mancare la prova del singolare Binary Domain, produzione giapponese che strizza decisamente l'occhio ai gusti occidentali. Pollice verso invece per l'adattamento digitale di Game of Thrones: mi spiace, ma ho l'impressione che gli Stark questa volta pretenderanno la testa degli sviluppatori...  
**Mirko "TMB" Marangon**

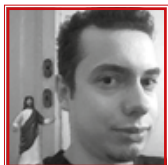
## COSA ABBIAMO FATTO QUESTO MESE?



### Davide "ToSo" Tosini

Il Davide continua a farsi spedire in ufficio dei lunghi tuboni pieni di strani striscioni di cui ignoriamo il contenuto. Nel contempo ci ammorbata mettendo in filodiffusione musica italiana anni '70/'80... #revivaldabalera

**Twitter: @ToSo77**



### Mirko "TMB" Marangon

Ho scelto il mese sbagliato per smettere di bere, questo è poco ma sicuro. Per fortuna ho trovato nuovi hobby, come finire giochi orrendi solo per il gusto di aggiungere una nuova tacca sul pad. #ilmioregno per un abirra

**Twitter: @tmb666**



### Ivan "Kikko" Conte

Ogni tanto il Conte ci delizia con le sue storie di gioventù, cose che risalgono più o meno al periodo compreso fra la fine del Medioevo e l'inizio della rivoluzione industriale. Intanto sappiate che è andato a un concerto di Mietta. #maperché

**Twitter: @PamelaPatty**



### Claudio "Keiser" Todeschini

Il Todeschini, sempre pronto all'azione come i migliori agenti segreti, si sta preparando spiritualmente alla spedizione in quel di Colonia. Certo che mangiare wurstel e crauti a Ferragosto non è da tutti... #italiagermania2a1

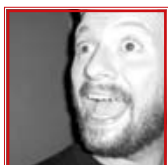
**Twitter: @keiserxol**



### Nicolò "Honto" Digiuni

Cosa può succedere di peggio a un personaggio come questo? Io un paio d'idee ce le avrei anche, ma nessuna di queste potrà mai paragonarsi alla svolta vegana del nostro grafico. #ronaldmcdonaldsalvacitu

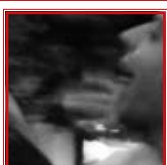
**Twitter: @thegamesmachine**



### Massimo "NKZ" Nichini

Il Nik, come tutte le persone diversamente giovani, soffre la calura estiva in maniera piuttosto sostenuta. Proprio per questo motivo lo abbiamo mandato in vacanza nella ridente Groelandia. #pinguinoreale

**Twitter: @thegamesmachine**



### Roberto "il Cinese" Turrini

Al Cinese gli eventi videoludici moderni fanno schifo e anche un po' orrore. Ovviamente tutto questo solo ed esclusivamente quando si parla di giochi tripla A, perché appena spunta un indie... #indiano

**Twitter: @ilcinese**



### Mario Baccigalupi

Girano molte voci intorno al Bacci: qualcuno sostiene che costui viva in un'abitazione simile alla Fortezza delle Scienze e che la sua mente sia stata completamente riversata in un computer, come il professor Shiba. #jeegrobot

**Twitter: @Ilvariety**



# SPECIALE





# ALLE E3



**In molti pensavano che il 2012 avrebbe segnato l'ennesima morte del PC, e il pensionamento di Xbox 360 e PS3. E invece...**



**L'**edizione 2012 non verrà ricordata come una delle più luccicanti nella storia dell'E3. Anzi, a dirla tutta, può essere considerata, e a ragion veduta, come una delle più deludenti di sempre, superata in amarezza solo dagli anni bui in cui qualche genio aveva deciso di togliere le fanciulle dallo showfloor. In molti si aspettavano gli annunci delle nuove console, che non sono arrivati. O meglio, né Sony né Microsoft hanno parlato di hardware, e Nintendo lo ha fatto "dimenticandosi" di comunicare prezzo e data d'uscita di Wii U. Superato lo shock, arrivano i giochi veri e propri: tanta, forse troppa violenza, e nessuna traccia di qualcosa di veramente inatteso. I titoli mostrati al pubblico, infatti, o erano stati annunciati qualche mese prima, e se ne conoscevano

già vita, morte e miracoli, o erano talmente scontati da essere praticamente già aspettati da chiunque. In questo mare magnum di piattezza, tuttavia, hanno trovato posto tre chicche: la prima è un'esclusiva Sony, risponde al nome di Beyond: Two Souls e arriva dalla stessa mano che ha dato i natali a Heavy Rain o ai più noti, almeno per i PCisti, Fahrenheit e Omikron. La seconda è rappresentata da Star Wars 1313, che spicca non tanto per le qualità del gioco (è presto per sbilanciarsi) quanto per l'aspetto tecnico. La terza, infine, è una nuova IP di Ubisoft di cui sentiremo parlare nei mesi a venire: Watch Dogs, che promette di dare nuove emozioni a gli amanti del cyberpunk. Ma C'è davvero di che essere contenti?

**Davide "ToSo" Tosini**

# CRYSIS 3

**Nel mare magnum di seguiti che ha flagellato la fiera di Los Angeles, Crysis 3 rimane uno di quelli che ci è piaciuto di più.**

**E** non è solo per una banale questione di grafica. Anche se, dobbiamo ammetterlo, il salto in avanti rispetto a Crysis 2 è davvero notevole, e rappresenta probabilmente quanto di meglio riuscirà a "dire" questa generazione di motori grafici. Nel livello presentato alla fiera, ambientato sotto il "cupolone" di New York, il nostro Prophet deve trovare il modo di abbattere la diga di Fulton Hydra, aiutato via radio dal suo collega Psycho. La missione non è niente di che ma ci ha

comunque entusiasmato, perché per poter arrivare all'obiettivo della mappa sono possibili approcci completamente diversi, e tutti ugualmente esaltanti: quello stealth, dove sfruttare la possibilità offerta dalla nanotuta di rendersi invisibile e il nuovissimo arco armato di frecce tradizionali (ma ci saranno anche quelle stordenti/elettrificate ed esplosive), oppure un approccio decisamente più fracassone, nel quale attraversare le zone pattugliate dai nemici affrontandoli a viso aperto (si fa



per dire), abbattendoli uno alla volta, oppure ancora una via di mezzo in cui combinare attacchi a sorpresa ad altri più tradizionali. Insomma, anche dopo la fiera si conferma per Crysis 3 uno degli aspetti che maggiormente ci aveva colpiti la prima volta che l'abbiamo visto in quel di Francoforte: restituire al giocatore la completa libertà di decidere come affrontare le varie missioni, rimediando così alle limitazioni del secondo episodio. Momenti più esaltanti: la mossa alla Rambo, ovviamente

scriptata, di Prophet che lancia una freccia nell'elicottero della CELL che gli sta addosso, e ancor di più l'esplosione della diga, le sue pareti che crollano, e il muro d'acqua che invade la vallata sottostante. Cose che avremmo voluto vedere: gli altri tipi di frecce; come funzionerà l'upgrade delle armi; l'hacking remoto dei dispositivi; ambientazioni che non siano solo la "giungla" urbana di New York.



## IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Lo sappiamo tutti, il secondo capitolo non ha proprio fatto impazzire i fan storici, ma sembra proprio che le cose siano destinate a cambiare. Io voglio crederci e il mio PC pure.



## IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Prima la foresta, poi la città, ora la foresta in città: Crytek difetta un po' di fantasia. C'è comunque il rischio che il terzo Crysis sia il migliore, a patto che si ricordino di farlo subito in DX11.



## IL COMMENTO DI...

**Claudio:** Crysis 3 "gira" meglio del secondo episodio, sia graficamente che a livello di gameplay, dove sembra dominare la grande libertà d'azione per il giocatore, ed è l'elemento che ci intriga di più.



»Sviluppatore: Treyarch »Publisher: Activision »Uscita: 13 novembre 2012

# CALL OF DUTY: BLACK OPS II

**The future is black, recita il claim del gioco. Sarà. Più che altro, a noi sembra dominare l'arancione.**

**V**a dato atto a Treyarch di star provando davvero a svecchiare la trita formula della serie: nella prima missione mostrata all'E3, in cui proteggere il (anzi, la) Presidente degli Stati Uniti e portarla in salvo dopo un attentato sulla highway, a un certo punto il giocatore può scegliere se raggiungere la squadra o aiutarla da lontano "cecchinando" i nemici. Per un gioco come CoD, capite bene che si tratta di un cambio non da poco. Fermandosi a fare il camper si può inoltre apprezzare un nuovo fucile da cecchino "magico", con un mirino telescopico in grado di rilevare la presenza di persone dietro qualsiasi ostacolo, ma più di tutto di abatterle con proiettili che perforano qualsiasi cosa, cemento armato compreso. Non mancano altri "giocattolini" alquanto sfiziosi giustificati dall'ambientazione futuristica, come i caccia a decollo verticale da guidare in alcune missioni, e i cannoni a puntamento automatico con cui abattere decine di caccia nemici con facilità estrema. Abbiamo poi provato una delle missioni Strikeforce, forse la principale novità di Black Ops II,



slegate dalla trama principale e in cui giocare per la fazione che si desidera. Ambientata a Singapore, la missione prevedeva di infiltrarsi nel porto, raggiungere una nave da carico e chiamare un attacco aereo per affondarla. La cosa bella è che, come avviene già anche nei livelli

multiplayer (ma questa volta si è da soli), non ci viene sempre detto cosa fare, ma possiamo optare per la strategia che vogliamo: più conservativa, in cui impartire ordini ai propri compagni di squadra, oppure entrare direttamente nell'azione. Il risultato è forse meno

spettacolare dal punto di vista visivo, ma di certo più gratificante da quello del gameplay. Il fatto che l'esito delle missioni Strikeforce possa poi influenzare il finale della campagna principale introduce un inedito (almeno per gli ultimi Call of Duty) elemento di rigiocabilità in single player.

#### IL COMMENTO DEL...

**ToSo:** Sono un po' scettico quando si parla di CoD. Quello dello scorso anno l'ho divorato in multiplayer, ma sono convinto che Treyarch ci sappia fare con il crash boom bang. Vedremo chi avrà ragione...



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Diciamocelo... quanti di noi hanno giocato a CoD per il single negli ultimi anni? Ecco... a 'sto giro c'è il rischio che possa anche accadere. Parzialmente scettico, ma moderatamente in attesa.



#### IL COMMENTO DEL...

**TMB:** A quale numero siamo arrivati? In generale dico. Ok, a me Black Ops non era proprio piaciuto, quindi parto un filo prevenuto, lo ammetto. Ma non sarebbe davvero ora di voltare pagina?





»Sviluppatore: Ubisoft Montreal »Publisher: Ubisoft »Uscita: 2013

# WATCH DOGS

**Una delle poche, se non l'unica, vera novità presentata in quel di Los Angeles. E sembra pure bella!**

**S**e siete davvero appassionati di videogiochi, con ogni probabilità avete già visto (anche su GamesVillage.it) il lungo trailer di Watch Dogs che Ubisoft ha portato all'E3 di Los Angeles, dopo il quale non si è saputo praticamente più nient'altro. Uno dei motivi dell'entusiasmo che ha accompagnato l'annuncio di Watch Dogs è che si tratta dell'unico titolo AAA che non è un seguito. E questo, forse, più di ogni altra cosa, la dice lunga sullo stato dell'industria videoludica moderna. Considerazioni lamentose a parte, ciò che ci è visto del gioco

è davvero intrigante, in quel mix di realtà interconnessa a cui ci stiamo lentamente avvicinando, che cominciamo forse a intravedere e che Watch Dogs sposa integralmente, fusa in un mondo aperto alla GTA in cui sparatorie piuttosto tradizionali – almeno per quel poco che abbiamo visto – si affiancano a sezioni di hacking del “mondo” circostante, totalmente nudo per chi dispone delle lenti giuste. In questo caso si tratta di uno smartphone piuttosto potente nelle mani del protagonista, Aiden Pierce, al centro di una storia di tradimenti e cospirazioni: generare interferenze nel cellulare



della guardia all'ingresso di un locale per poter entrare senza essere visti, “taggare” ogni persona per svelarne i più reconditi segreti, dall'utile tasso

di aggressività al suo più delicato essere HIV positivo, ogni informazione è nota a chi sa come accedervi.

A tutto questo, incorniciato in un motore grafico davvero lussureggiante, si aggiunge una piccola anticipazione vista nel finale del lungo trailer, che sembra aprire la strada a un multiplayer cooperativo in cui altri giocatori devono proteggere il protagonista in tempo reale, durante lo svolgimento della campagna. Non vediamo l'ora di saperne di più! Forse a Colonia?



#### IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Una delle pochissime sorprese di quest'anno e più che tutto un gioco che non sembra voler scimmiettare qualcun altro. L'atmosfera è grandiosa, l'engine fuori di testa. La next-gen è dietro l'angolo.



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Ma tu guarda cosa ti tira fuori Ubisoft! Nel piatto generale di uno degli E3 più tristi degli ultimi anni, Watch Dogs è tanta roba. Poi, da giocare sarà anche una palla, ma nel frattempo mi gongolo.



#### IL COMMENTO DI...

**Claudio:** Mi metto anch'io nel gruppo di quelli che si sono entusiasmati per Watch Dogs solo perché non è un seguito. Tolto questo, belle le dinamiche di hacking, ma il resto del gameplay sembra molto meno originale. Giudizio sospeso.





»Sviluppatore: Ubisoft Montreal »Publisher: Ubisoft »Uscita: 30 ottobre 2012

# ASSASSIN'S CREED III

**Il nostro assassino abbandona l'Europa e sbarca negli Stati Uniti. No, non è Niko Bellic.**

**L**a cosa che ci ha colpiti maggiormente del demo di Ubisoft è stata la sua "compattezza": breve, senza brandelli di storia, dialoghi o sequenze di intermezzo, nessun orpello che potesse distrarre dalla quantità di roba nuova che gli sviluppatori volevano presentare. Del resto, Colonia a parte, è anche l'ultima occasione prima dell'uscita del gioco! Ambientato nella città di Boston del 1773, il demo mostra come Connor sia in grado più che mai in passato di confondersi tra la folla, anche sfruttando gli edifici, e di intrufolarsi dove non dovrebbe grazie all'aiuto dei suoi seguaci, che possono travestirsi e scortarlo con sé attraverso i controlli di sicurezza, fingendo di averlo catturato. Il primo combattimento a cui

abbiamo assistito, contro alcune guardie britanniche, mostra nemici molto meno esitanti nell'affrontarci, anche se ancora sembrano volersi mettere in fila; davvero apprezzabile il ritorno delle "kill chain", che nel generale reboot del sistema di combattimento rendono gli scontri più veloci e gratificanti. La fuga successiva attraverso i palazzi (e non solo sui tetti, quindi), per quanto spettacolare, serve più che altro a evidenziare l'enorme lavoro svolto sull'animazione del protagonista, le cui gambe si adattano all'altezza da cui cadono, al tipo di superficie su cui impattano, e altro ancora. La seconda parte della dimostrazione vedeva Connor, tre anni più tardi, intento a comandare una nave: i combattimenti sul mare sono una



delle novità di questo terzo capitolo, molto più elaborati – e soprattutto divertenti! – del "tower defense" visto in Revelations, con la scelta delle

diverse palle di cannone da tirare, alberi e vele da tranciare e l'abbordaggio conclusivo, il tutto con uno spettacolare mare in tempesta.



#### IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Anche se mi ci vorrà un po' per abituarci all'assenza di Ezio Auditore, non posso negare di attendere questo nuovo AC con una certa impazienza. E poi la battaglia sulle navi è fuori di zucca.



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Mai piaciuto AC. Ho quindi accolto in modo tiepido l'annuncio del terzo episodio e tutto quello che gli ruota attorno. Oh.. belle le battaglie navali e tutto il contorno, ma io continuo a sbadigliare.



#### IL COMMENTO DI...

**Claudio:** Non solo bello da vedere (anche se il balzo in avanti rispetto ai precedenti semi-sequel è davvero notevole), Assassin's Creed III si preannuncia come il miglior episodio della serie. Speriamo di poterlo giocare a Colonia!

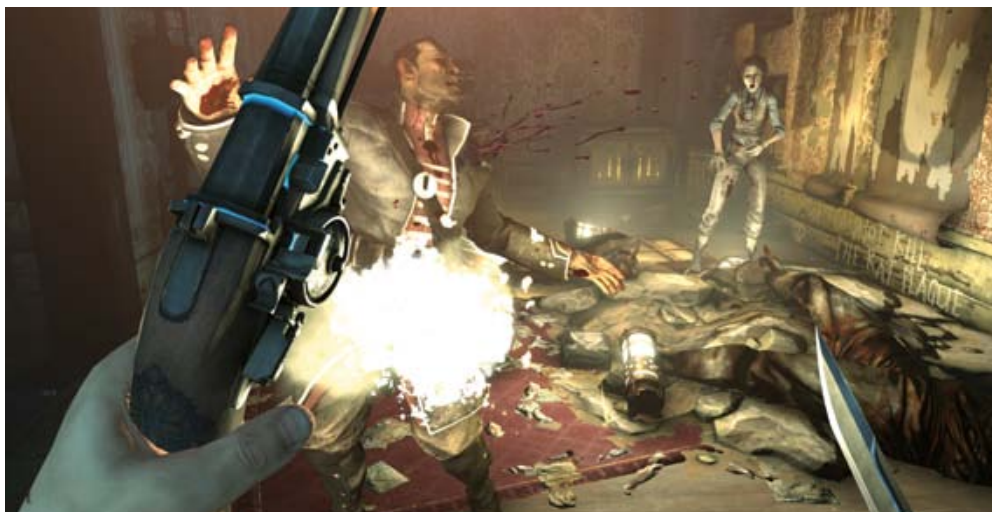


# DISHONORED

**Il miglior esempio di gameplay emergente (come va di moda dire adesso) che si sia visto a Los Angeles.**

**A**nche Dishonored, come altri prima di lui, è atterrato in California con l'intenzione di ribadire e sottolineare i suoi principali punti di forza, che nel caso specifico sono la possibilità, per il giocatore, di affrontare una missione nella maniera che più lo aggrada. Nel demo presentato alla stampa si trattava di intrufolarsi in un bordello dal nome

di Golden Cat e assassinare due bersagli, i fratelli Pendleton, membri (corrotti, of course) del Parlamento di Dunwall. Solo a guardarsi in giro, all'inizio della mappa, si possono scovare almeno una decina di modi diversi per entrare; nella loro dimostrazione, Harvey Smith e Raphael Colantonio hanno optato per il possedere un pesce e nuotare fin dentro il palazzo. Quando ci si muove in silenzio, se lo si vuole fare, si riesce veramente a percepire il mondo attorno a sé, quel che succede, cosa dicono le persone, cogliere indizi, percepire rumori... Fondamentale, per esempio, per capire dove vanno e cosa fanno le guardie. Certo i



poteri a nostra disposizione aiutano parecchio, forse un po' troppo: oltre al Possess, visto prima, c'è il Blink, il teletrasporto "rapido" per sgusciare da una copertura all'altra, o raggiungere il tetto del palazzo dall'altra parte della strada, o la Dark Vision per vedere le persone attraverso i muri. Ci sono anche diversi modi per uccidere i bersagli: uno dei due fratelli era in una sauna, ed è bastato alzare la temperatura per lessarlo, letteralmente. Il secondo, impegnato con una pulzella, è stato posseduto da Corvo, il protagonista, che si è gettato dal balcone. Facile e pulito. Altrettanto varia la componente



"action", qualora si decida per un approccio più diretto: tra trappole esplosive, balestre, pugnalate alle spalle, corpo a corpo con tanto di parate, incantesimi alla BioShock, ratti lanciati contro i nemici, c'è davvero di che sbizzarrirsi.

## IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Potenzialmente la produzione di Arkane Studios potrebbe essere incoronata gioco dell'anno senza troppi problemi. Quel che si è visto è davvero favoloso e la voglia di giocarci è alle stelle.



## IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** L'avevo visto a Londra qualche mese fa e mi aveva fatto una gran bella impressione. Per chi ama lo stealth potrebbe essere il titolo del 2012; per tutti gli altri, di caccia ce n'è a vagonate



## IL COMMENTO DI...

**Claudio:** Un mondo lineare, dove le missioni sono ciascuna un sandbox ricco, ricchissimo di opportunità, unite a un'ambientazione originale, lontanissima dalle esplosioni dei vari Call of Duty. Una vera ventata d'aria fresca.



»Sviluppatore: Gearbox Software »Publisher: 2K Games »Uscita: 21 settembre 2012

# BORDERLANDS 2

Al grido di "more of the same", Gearbox ci riporta sul bizzarro Pandora. Pianeta molto più divertente di quello di Avatar.



Il Pandora che abbiamo conosciuto nel primo Borderlands è cambiato: adesso è sotto il controllo di Handsome Jack, CEO della Hyperion Corporation, che con una legione di robot ai suoi piedi ha conquistato il potere in questo mondo di senza legge. Ed è proprio contro alcune statue di Handsome Jack che si abbatte il fuoco di un droide hackato, che noi e un altro giocatore abbiamo dovuto proteggere in coop fino al termine della sua missione. In Gearbox devono sentirsi talmente sicuri della qualità del proprio lavoro da portare, in fiera a Los Angeles, una missione di scorta, tipicamente tra le più pallose che il videoludo abbia mai partorito. E hanno anche ragione: il gameplay rimane lo



stesso spasso visto e apprezzato nel primo titolo, ma pompato all'ennesima potenza. Le armi sono state oggetto di un importante restyling, le abilità risultano molto più incisive che in passato, e le classi di personaggi sono tutte – tranne una – nuove di pacca, una scelta piuttosto coraggiosa. Gli sviluppatori si sono

concentrati sul rendere ancor più "fluidi" e riuscito il gioco in cooperativa, che è poi quello nel quale un titolo come Borderlands 2 dà il meglio di sé, modificando e correggendo alcuni piccoli difetti che, in passato, impedivano di gustarsi al meglio i massacri in compagnia degli amici; come poi questo si ripercuoterà anche nella

campagna giocata da soli è tutto da vedere, e la principale incognita del gioco. E poi diciamocelo, uno sparattutto fracassone dove la grafica non ha una palette è fatta di soli grigi e marroni, ma al contrario spicca per ricchezza di colori e un inconfondibile stile in cel-shading, ci sta simpatico a prescindere.



## IL COMMENTO DEL...

**ToSo:** Pur con i suoi difetti, Borderlands era un titolo che meritava tutti i soldi chiesti per portarselo a casa. Questo seguito pare capace di mettere una pezza ai lati deboli del precedente. Basterà?



## IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Ho amato il primo Borderlands, pur conscio dei difetti. Ora pare che Gearbox abbia fatto tesoro delle critiche, e quindi non posso fare altro che caricare il fucile e mettermi in attesa del nemico.



## IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Non posso proprio dire di essere il fan numero 1 del titolo in questione, ma è innegabile che ci troviamo di fronte a un potenziale blockbuster in grado di aprire degnamente l'autunno videludico.



# TOMB RAIDER

**Lara Croft si prepara a tornare sui nostri monitor con un reboot che assomiglia sempre più a un torture movie.**

**L**a cosa più difficile da fare, parlando di questo nuovo Tomb Raider, quantomai atteso reboot della serie, è stabilire a che genere appartiene. Impossibile catalogarlo come semplice action, perché sarebbe davvero riduttivo. Di azione ce c'è tanta, intendiamoci, dai salti sulle piattaforme – molto più dinamici e spettacolari che in passato, infarciti di QTE, come lecito aspettarsi di questi tempi, ai combattimenti

contro uomini e animali. C'è però anche una patina di survival horror, data dalle scene che la giovane Lara Croft (e quindi noi) si trova davanti, e che contribuiranno a far di lei la donna tosta che conosceremo nei capitoli successivi; c'è il gioco di ruolo, con la necessità di raccogliere armi, munizioni, uccidere animali per nutrirsi, e poi tornare alla base per "spendere" l'esperienza raccolta negli upgrade delle proprie abilità, come quella di "raccolta frecce" che abbiamo visto nella presentazione di Los Angeles, fondamentale per sopravvivere, o ancora per rendere più efficace l'ascia recuperata fortunatamente dopo uno scontro con un misterioso selvaggio. C'è lo



stealth, con sezioni in cui muoversi senza essere visti, sfruttando magari il nuovo Istinto di Sopravvivenza, che altro non è se non la modalità Detective di Batman con un altro nome, e che permette di localizzare obiettivi e oggetti con cui interagire. Ci viene fatto intuire che potrebbe esserci anche dell'avventura nel senso più ludico del termine, perché Lara trova una videocamera che rimane nel suo inventario, ma che non sappiamo



ancora a cosa potrà servire. In tutto questo, l'aspetto che meno ci ha convinti è quello grafico, con una resa a video che sa di vecchiotto. L'esatto contrario di quel che ci saremmo aspettati dalla "giovane" Lara Croft.

## IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Finalmente una nuova Lara Croft! Crystal Dynamics ha saputo in questi anni rinvigorire un brand stanco, ma serviva davvero un reboot serio e questo titolo ha tutte le carte in regola per stupire.



## IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** La serie aveva bisogno di essere svecchiata, questo è sicuro. Resto scettico per ciò che riguarda la parte di esplorazione libera, ma vedere Lara che moina ogni 3x2 al limite del sado è già di per sé ottimo.



## IL COMMENTO DI...

**Claudio:** Che la serie avesse bisogno di una svecchiata era più che evidente. Paradossalmente, il successo del gioco che racconta del passato di Lara Croft determinerà anche il suo futuro. Ma in fondo in fondo, noi a Lara vogliamo bene, e ci piace essere ottimisti.



»Sviluppatore: Ubisoft Toronto »Publisher: Ubisoft »Uscita: 2013

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST

**Proprio vero che chi non muore si rivede! Riecco quel simpatico "vecchietto" di Sam Fisher!**

Il publisher francese è arrivato a Los Angeles con un sacco di roba, ed è probabilmente quello che è uscito meglio dalla fiera di quest'anno: non solo per l'inatteso Watch Dogs, ma anche per il ritorno dell'agente segreto Sam Fisher, pronto per una nuova missione. Lo ritroviamo al comando di 4th Echelon, organizzazione nata con lo scopo di eliminare i principali terroristi che minacciano gli Stati Uniti, e che costituiscono la "lista nera" di bersagli da affrontare nella campagna principale, a cui si affiancherà la modalità co-op e un più tradizionale multiplayer buoni vs. cattivi.

Ambientata sul confine tra Iran e Iraq, la missione presentata all'E3 ha visto Sam Fisher eliminare un po' di cattivi, uno dopo l'altro, fino ad arrivare al bersaglio "grosso", muovendosi cautamente dietro ripari improvvisati o arrampicandosi sui muri, sempre attento a non farsi vedere. E quando non si può far altro che sparare, le dinamiche del combattimento riprendono quelle viste in Conviction, con Sam che "locka" diversi bersagli per poi eliminarli uno dopo l'altro, in rapida sequenza.

Il fatto che questa volta Fisher sia



il capoccia gli offre alcune possibilità tattiche inedite, come il poter chiamare rinforzi alla bisogna; in una sequenza l'abbiamo visto iniziare una sparatoria, ma subito dopo ordinare un attacco aereo per colpire i bersagli a terra, creando

un diversivo sufficiente a liberargli la strada verso l'obiettivo finale. E non mancheranno, in tutto questo, i gadget tecnologici che tanto hanno contribuito al successo della serie. L'unica cosa che non ci ha convinto del tutto è stata

l'ambientazione: in tutta onestà, speravamo in qualcosa di leggermente più originale del solito deserto che pullula dei soliti estremisti islamici, ma manca ancora abbastanza tempo prima dell'uscita del gioco da sperare che ci sia anche altro, in cantiere.

#### IL COMMENTO DEL...

**ToSo:** Il trailer mostrato all'E3 è fuorviante: tuttavia, non dimenticatevi che, a LA, tutto è pensato per impressionare il pubblico "locale", che ama più l'azione dello stealth. Io continuo ad aspettarlo, Sam.



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Così non si fa. Sam era un agente segreto che si muoveva nell'ombra, mentre ora c'è davvero poco o nulla che lo distingue da un qualsiasi soldato della serie GR. Ridatemi i vecchi Splinter Cell, vi prego!



#### IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Devo essere sincero, non provo un grandissimo entusiasmo nei confronti di Sam Fisher e per quanto Blacklist sembri interessante, assomiglia un po' troppo a un collage di tanti altri giochi...



# NEED FOR SPEED: MOST WANTED

**Nessuno si è mai preso la briga di dirci quanto costa di meccanico e carrozziere Need for Speed...**

Come per Call of Duty, anche la serie Need for Speed ha cominciato ad alternare il lavoro degli sviluppatori: dopo il semi-deludente The Run dello scorso anno, a due anni da Hot Pursuit ritorna Criterion Games con quello che, più correttamente, andrebbe ribattezzato Burnout Paradise 2, viste le somiglianze con il capolavoro di qualche anno fa: una città da esplorare da cima a fondo, gare senza un tracciato ben preciso se non

quello che il giocatore vorrà seguire, anche imparando le scorciatoie e le strade più brevi per arrivare al traguardo, e le crash cam che rallentano l'azione per riprendere gli spettacolari incidenti degli avversari sbattuti fuori strada. Il tutto in salsa "Need for Speed", che vuol dire dream car su licenza, ma soprattutto inseguimenti con la polizia, che anche questa volta giocherà un ruolo fondamentale. Sempre mosso dal Frostbite Engine 2, il



"reboot" di Most Wanted segnerà anche il debutto della nuova versione di Autolog, il sistema che registra ogni cosa fatta dal giocatore e la trasforma in una sfida per tutti gli altri. Quanto ci mettete ad arrivare al traguardo di un tracciato? E a quale velocità superate un autovelox? Quanto in lungo avete saltato quell'ostacolo? Tutto diventa sfida, tutto diventa un'occasione per cercare di battere il tempo o la performance di qualche amico o di altri giocatori di tutto il mondo.

L'annuncio, insieme al breve demo visto a Los Angeles, ha concluso praticamente tutto quel che sappiamo: oltre alle gare tradizionali abbiamo visto in azione una modalità in cui dobbiamo cercare di seminare "The Man" e al tempo stesso non farci arrestare dalla polizia. Per tutto il resto, multiplayer compreso, dovremo attendere i prossimi aggiornamenti.

#### IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Potrebbe chiamarsi anche Need for Speed: La Luna Nera, ma con i Criterion alle spalle, ben difficilmente verrà fuori un gioco meno che adrenalinico e oltremodo divertente.



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Non sono un fan della serie, e non l'ho mai nascosto. Criterion però è una garanzia, come dimostra il più che buono Hot Pursuit. Diciamo che sto cominciando a dare una lucidata preventiva al mio G27.



#### IL COMMENTO DI...

**Claudio:** Difficile rimanere insensibili al fascino di un gioco come Most Wanted, che trasuda divertimento da ogni centimetro quadrato di lamiera delle decine di dream car che ci mette a disposizione. Toglieteci tutto, ma non Criterion!



»Sviluppatore: Sony Online Entertainment »Publisher: Sony Online Entertainment »Uscita: inverno 2012

# PLANETSIDE 2

**Preparatevi a imbarcarvi nel più affollato scontro multiplayer di sempre. E il biglietto è gratis!**



La ciliegina sulla torta sta nel fatto che si tratta di un titolo free-to-play, con un modello di business ripreso da altri giochi analoghi (come League of Legends) in cui iniziare a combattere non costa niente, mentre chi ha voglia di buttarci dentro qualche soldo potrà comprare equipaggiamento altrimenti ottenibile comunque progredendo nel gioco (e niente che renda la gente più potente o competitiva), oppure vanity item esclusivi.

Un dispiacere, a parte l'averci giocato per troppo poco tempo? Non avere ancora notizie certe sulla sua uscita. Gli sviluppatori ci hanno confermato che la beta aperta dovrebbe partire a breve, ma per il resto non si sono ancora sbottonati.

**P**er un giocatore su PC, appassionato di sparattutto in soggettiva, non sbavare per PlanetSide 2 è piuttosto difficile. A vederlo in azione sembra che tutto, ma proprio tutto, giri nel modo giusto: i combattimenti sono frenetici e impegnativi, divertenti e gratificanti, con un sacco di classi, armi e veicoli con cui sbizzarrirsi e dove trovare senza dubbio il proprio bilanciamento: non a caso, le postazioni in cui poter provare il gioco nello stand di Sony Online avevano praticamente tutto sbloccato.

Lasciate stare gli scazzi tra Terran, New Conglomerate e Vanu Sovereign, quel che piace è il gameplay basato sulla conquista e il controllo del territorio giocato come si deve, supportato da un sistema in grado di gestire migliaia di giocatori in una mappa

persistente, che continua ad esistere anche dopo il logout, e che ritroverete cambiata al successivo login. In tutto questo non possiamo poi dimenticare una grafica davvero al top, sia per un titolo massivamente multiplayer che in generale, davvero ben fatta.

#### IL COMMENTO DEL...

**TMB:** Potrei scrivere per ore e ore di Planetside 2, ma probabilmente direi solo un mucchio di sciocchezze. È uno sparattutto fantascientifico, è solo online ed è pure gratis. Tanto basta.



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Se è bello la metà del primo, potrebbe farmi perdere parecchie notti insonni. Certo, occorrerà trovarsi un buon gruppo con cui giocare, possibilmente a tasso zero di bimbominkkiaggine.



#### IL COMMENTO DI...

**Claudio:** PlanetSide 2 mi ha colpito parecchio, e non solo perché sono un grande fan degli sparattutto in soggettiva, ma perché è uno dei titoli che ci si potrà gustare solo su PC. Di questi tempi non è poco.



»Sviluppatore: EA »Publisher: EA »Uscita: 26 Ottobre 2012

# MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

La guerra per chi ha la palette cromatica più virata sull'arancione è ufficialmente aperta!

**L**a missione di Medal of Honor: Warfighter presentata all'E3 era ambientata nelle Filippine, subito dopo l'arrivo di un tifone che ha devastato il paese. La campagna single player, ci ha spiegato il produttore Gred Goodrich, avrà molti

collegamenti con eventi o anche luoghi "caldi" del mondo, e sarà ancora una volta incentrata sulla figura dei "Tier 1". Oltre alle sparatorie, però, il plot principale promette storie ricche di emozioni, che coinvolgono le vite personali dei soldati lontani dalle proprie famiglie: che possa essere



la "chiave" del successo del gioco? Difficile dirlo, anche perché a quasi tutti interessa il multiplayer, che migliorerà quanto già visto nel precedente MoH; nelle modalità a squadre ci saranno dodici diverse unità Tier 1 da tutto il mondo, dai SAS inglesi ai GROM polacchi; i giocatori saranno inoltre premiati

per ogni azione "buona" svolta nei confronti della propria squadra, che sia uccidere un avversario o curare un compagno ferito, sotto forma di ricompense che possono andare dai droni radiocomandati al supporto aereo.



»Sviluppatore: DICE »Publisher: Electronic Arts »Uscita: varie

# BATTLEFIELD 3 DLC + PREMIUM

Se il tuo concorrente diretto fa pagare qualcosa, cosa fai? La fai pagare anche tu!

**P**er il suo sparattutto militare Electronic Arts ha annunciato il servizio Premium, che nelle intenzioni del publisher americano dovrebbe fare concorrenza a Elite di Call of Duty. Disponibile già dal giorno della sua presentazione, BF

Premium costa la bellezza di 49.99 € e permette innanzitutto di avere tutti e quattro i prossimi DLC del gioco con due settimane di anticipo rispetto al resto del mondo. A questo si aggiungono venti armi extra, dieci veicoli nuovi di pacca, un coltello esclusivo,



nuove dog tag, tute mimetiche e diverse altre utili cose per il multiplayer, come una migliore priorità nelle code di accesso ai server (bruttissima questa cosa, ndr). Per concludere, il primo DLC Close Quarters dovrebbe

essere già disponibile mentre leggete queste pagine (era previsto per il 25 giugno), mentre Armored Kill arriverà a settembre, Aftermath a dicembre ed Endgame a marzo del prossimo anno.





»Sviluppatore: Ubisoft Montreal

»Publisher: Ubisoft »Uscita: 29 novembre 2012

# FAR CRY 3

**L'estate non è ancora finita, e c'è ancora un posto per un'isola tropicale piuttosto isolata... Vi interessa?**

**D**i Far Cry 3 pensavamo di aver scoperto più o meno tutto in questi mesi, e in effetti il livello mostrato alla stampa in quel di Los Angeles non ha fatto altro che confermare il gameplay "aperto" della serie. L'obiettivo della mappa era raggiungere Vaas in un accampamento che il pazzo tiene sotto controllo, e per farlo sarà possibile sfruttare le numerose mosse

stealth messe a disposizione del gioco, oppure optare per un approccio più vistoso e meno riservato, con le prevedibili vie di mezzo, tra cui la possibilità di usare delle tigri (!) come distrazione. Una chicca non presente nel demo, ma raccontataci dagli sviluppatori al termine della presentazione, è che potremo usare le frecce incendiarie per distruggere ripari e carbonizzare nemici. Più silenziose dei proiettili, e in certi casi anche più letali. Per finire, è stata annunciata una campagna cooperativa per quattro persone, slegata dalla storia principale, che vede protagonisti altrettanti naufraghi in cerca di vendetta.

**HYPE**



»Sviluppatore: Techland »Publisher: Deep Silver »Uscita: 2013

# DEAD ISLAND: RIPTIDE

**Avete presente la serie poliziesca di una ventina di anni fa? Ecco, non c'entra niente.**

**I**l prossimo lavoro di Techland e Deep Silver, intitolato Riptide, è stato annunciato alla fiera di Los Angeles, ma a parte il nome e il logo del gioco non è stato detto

nient'altro di concreto. Di certo, a questo punto, ci sono solo tre cose: che nel corso dell'estate ne sapremo di più; che il gioco verrà sviluppato per le stesse piattaforme per cui è uscito anche il primo episodio; che non si tratterà della stessa storia raccontata da un altro punto di vista, ma di un capitolo del tutto nuovo.



**HYPE**



»Sviluppatore: id Software

»Publisher: Bethesda Studios »Uscita: 19 ottobre 2012

# DOOM 3 BFG EDITION

**Dite la verità, speravate nella presentazione di Doom 4, non è vero? Anche noi. E invece...**

**...** **E** invece siamo qui a parlare della riedizione di un gioco uscito cinque anni fa, un gioco peraltro che non è che fosse sto granché... "Rimasterizzato" per Xbox 360 e PS3, Bethesda ha deciso di farlo



uscire anche per PC, che non si sa mai, e conterrà il gioco originale, il pacco Resurrection of Evil, un nuovo capitolo intitolato Lost Mission e composto da sette livelli, e persino i primi due Doom. Che sono dei capolavori, ma li trovate su Steam a 10 euro.

**HYPE**





»Sviluppatore: Eurocom »Publisher: Activision »Uscita: 16 ottobre 2012

# 007 LEGENDS

Il prossimo che dice “agitato, non mescolato” lo uccido. Tanto ho la licenza!

**N**e abbiamo parlato lo scorso mese nelle voci di corridoio, ma il gioco con l'agente segreto più famoso del mondo non poteva mancare a Los Angeles, dove abbiamo avuto conferma che le missioni giocabili fin dall'inizio saranno cinque, tutte ispirate alle più famose pellicole di 007 (al momento è confermata solo quella di Moonraker), a cui se ne aggiungerà una sesta, scaricabile gratuitamente dopo l'uscita del gioco, basata sul nuovo film Skyfall.

Se siete dei nostalgici di Bond preparatevi quindi a un tuffo nel passato, con i suoi nemici storici



(Squalo, anyone?) e i suoi gadget, dalla penna in grado di stordire i nemici al radar portatile attaccato all'orologio, e uno smartphone in grado di rilevare cavi elettrici nascosti nelle pareti. L'agente potrà trovare riparo dal fuoco nemico con un nuovo sistema di copertura, e migliorare le sue abilità, armi e gadget grazie ai punti esperienza. Per finire, tornerà la modalità Mi6 Ops di GoldenEye 007 Reloaded, così come il multiplayer in split screen per quattro giocatori che si affiancherà a quello canonico online.

HYPE



»Sviluppatore: Nadeo »Publisher: Ubisoft »Uscita: Autunno 2012



# SHOOTMANIA: STORM

Sparatorie vecchio stile, come ai tempi di Quake 3 Arena, per intenderci, in chiave moderna.

**L'**idea di un gioco senza perk, loadout, unlockable, attachment per le armi e compagnia bella è, per chi viene dalla vecchia scuola, decisamente allettante. E c'è da sperare che lo sia anche per i più nuovi, che troveranno in Shootmania un gameplay molto diverso da quello degli shooter militari moderni, più “tecnico”, più preciso e che, non a caso, è concepito per gli eSport. Il gioco è ancora in fase alpha, ma i lavori sembrano essere sul

binario giusto: il proprio alter ego (StormMan) si muove velocemente ma ha comunque un “peso” di cui tener conto; al momento l'unica arma disponibile è la pistola al plasma i cui colpi possono essere evitati, a patto di muoversi abbastanza rapidamente (in strafe, ma anche in salto), col risultato di dar vita a duelli sempre frenetici e convulsi. A questo si aggiunge l'enorme potenzialità offerta dall'editor di base, per la realizzazione delle mappe, e ManiaScript, più evoluto, per creare nuove modalità di gioco; nell'attuale versione alpha, oltre al deathmatch e conquest a squadre c'è il tattico Joust, uno contro uno, e il Royal a squadre, variazione sul tema del last man standing.



HYPE



»Sviluppatore: Gearbox Software »Publisher: Sega »Uscita: Febbraio 2013

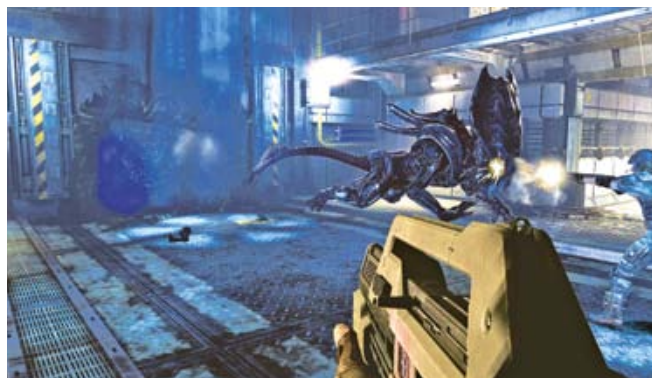
# ALIENS: COLONIAL MARINES

L'LV-426 non è mai stato così affollato.

Per fortuna arrivano i derattizz... pardon, i marine coloniali!

L'aspetto principale su cui si è concentrata Gearbox a Los Angeles è stato il multiplayer, che permetterà ai marine coloniali di vedersela contro gli alieni. Chi volesse vestire gli scomodi panni di un granchiaccio, e siamo sicuri che saranno in parecchi, si

ritroverà a giocare con una visuale in terza persona, e dotato di abilità e skill completamente diverse: niente armi da fuoco, solo contatti ravvicinati, possibilità di muoversi lungo le pareti, un robusto esoscheletro in grado di respingere i proiettili, e l'acido al posto del sangue da far



schizzare in faccia ai fragili omini con il mitragliatore e il rilevatore radar. Di più, gli alieni sono dotati di un "sesto senso" che gli permette di capire non solo dove si trovano gli altri xenomorfi, ma persino i soldati. Fondamentale il lavoro di squadra nei marine, a questo punto, perché se uno di

loro rimane da solo, tutti gli alieni se ne accorgono, e potete immaginare che fine farà il poveraccio... Non si tratta del primo esperimento di multiplayer asimmetrico, ma di certo è uno di quelli a cui non vediamo l'ora di giocare!

HYPE



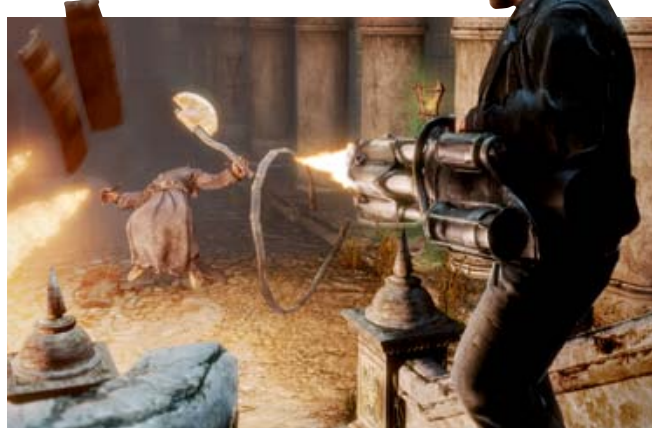
»Sviluppatore: Farni 51 »Publisher: Nordic Games »Uscita: Inverno 2012

# PAINKILLER: HELL & DAMNATION

Cosa dicevamo a proposito di seguiti e ritorni?

People Can Fly Studios, che ha sviluppato il primo episodio della frenetica serie FPS nel 2004, da qualche anno è sussidiaria di Epic Games e ormai lavora a cose "serie" (ehm), titoloni AAA come Bulletstorm e il nuovo capitolo di Gears of War. Per

fortuna c'è ancora qualcuno che ha voglia di uno sparattutto ignorante come il primo Painkiller, e questo qualcuno si chiama Farni 51, che con Hell & Damnation si pone l'obiettivo di riportarci al gameplay veloce e frenetico dell'originale, i suoi scontri strutturati ad arene e



l'approccio decisamente vecchio stile ai combattimenti, compresi

gli enormi boss di fine livello. Non si tratterà di un banale remake, dal momento che ci saranno nuove mappe e un miglior bilanciamento di armi e nemici. Il gioco sarà mosso dall'Unreal Engine 3, avrà il multiplayer e persino il coop.

HYPE



»Sviluppatore: 4A Games »Publisher: THQ »Uscita: febbraio 2013

# METRO: LAST LIGHT

Quando si dice che all'E3 di quest'anno c'erano solo seguiti...  
In questo caso, non è poi un male.

**A**nche se basato su una storia originale e non su un romanzo come il precedente Metro: 2033, il seguito dello shooter di THQ è stato scritto in collaborazione con l'autore Dmitry Glukhovsky. Forte del successo riscosso con il primo episodio, la software

house russa sembra non volersi prendere grossi rischi con questo secondo episodio, che seguirà le orme del predecessore. La dimostrazione alla fiera si è concentrata molto di più sugli elementi da survival horror e sull'atmosfera generale: il fatto di doversi pulire manualmente dal



casco sangue e fango, o dover avviare ogni volta una torcia con



la dinamo sono due piccoli esempi in questo senso. Resta da capire se dobbiamo cominciare a metter da parte i soldi per far fronte all'acquisto di un PC in grado di farlo girare serenamente, e l'impressione è che sarà così.

**HYPE**



»Sviluppatore: Adhesive Games

»Publisher: Meteor Entertainment »Uscita: 12 dicembre 2012

# HAWKEN

Nostalgici di Mechwarrior e soci, preparatevi a tornare in sella!



**L**o shooter di robottoni era presente a Los Angeles con una demo multiplayer in cui selezionare una classe e un loadout per il proprio mech, e lanciarsi in una sfida deathmatch, anche se nel gioco finale sarà possibile creare il proprio assetto da combattimento. Pur muovendosi lentamente, i mech dispongono di "boost" temporanei che permettono rapide

accelerazioni e strafe laterali, ma il loro uso espone all'essere individuati dai radar, esattamente come quando si fa fuoco. Le munizioni sono illimitate, ma le armi si surriscaldano. E il risultato finale, dal poco che abbiamo visto, è davvero notevole. Meglio ancora, Hawken sarà un titolo free-to-play.

**HYPE**



»Sviluppatore: Bohemia Interactive

»Publisher: Bohemia Interactive »Uscita: marzo 2013

# ARMA III

La guerra come vorremmo sempre vederla: solo sullo schermo dei nostri monitor.

**L**a novità più rilevante presentata da Bohemia a Los Angeles per il terzo capitolo del suo FPS simulativo è rappresentata senza dubbio dal debutto dei combattimenti sott'acqua. Per il resto, il gioco si conferma come la miglior simulazione bellica in prima persona che si sia mai vista, per la struttura



aperta delle missioni e per la fedeltà con cui viene ricostruito ogni elemento, ogni aspetto, ogni unità presente sui campi di battaglia.

**HYPE**



»Sviluppatore: Visceral Games  
 »Publisher: Electronic Arts »Uscita: febbraio 2013

# DEAD SPACE 3

Si ritorna a urlare nello spazio profondo (e morto), ma questa volta almeno si urla in due.

Che Visceral Games stesse lavorando a un terzo capitolo della sua serie action horror non era certo notizia inattesa, e l'annuncio ufficiale a Los Angeles non ha fatto altro che confermare le aspettative. Parecchie le novità, a cominciare dal co-op: prima che qualcuno si preoccupi più del necessario, sappiate che il gioco rimane comunque un'esperienza da vivere in solitaria, da affrontare al buio e con le cuffie, con Isaac come unico protagonista; chi vuole giocare le missioni con un amico si troverà davanti una campagna



profondamente diversa, con nemici e ostacoli appositamente rivisti per il co-op. Un corposo "extra", ben integrato nel gameplay principale, ma non il piatto forte, che rimane sempre e comunque l'esplorazione – e la paura – solitaria. Ci saranno inoltre missioni "beta", una sorta di side-quest opzionali che arricchiscono una storia che rimane comunque "chiusa" e lineare. Insomma, tante conferme e qualche novità, che avremo modo di sviscerare (ahr ahr) per benino da qui all'uscita del gioco.

HYPE



»Sviluppatore: Capcom »Publisher: Capcom »Uscita: Autunno 2012



# RESIDENT EVIL 6

La telenovela zombi di Capcom si prepara a farsi ancor più complicata...

Capitolo complesso e impegnativo, il sesto della serie horror di Capcom: tre trame che si svolgono in parallelo, con Leon e Chris Redfield che faranno squadra con nuovi personaggi, intenti a combattere una nuova minaccia bioterroristica su scala globale, il virus C, e che li porterà ai quattro angoli del globo, dall'Europa dell'Est alla Cina. Il gioco supporterà il coop dinamico con drop-in e drop-out libero; i controlli sono stati abbondantemente rivisti e permetteranno di fare cose nuove, come sparare mentre ci si muove e trovare riparo in ogni direzione. Niente di regalato, comunque,



perché anche i nuovi zombi potranno contare su una maggiore agilità, correre, saltare addosso al protagonista e persino usare armi da fuoco. Torneranno, per la gioia dei loro appassionati, le missioni del Mercenaries Mode. Per finire, il gioco sarà doppiato in italiano. La brutta notizia è che uscirà il 2 ottobre su console, e solo successivamente anche su PC. Uffa.

HYPE





»Sviluppatore: Realmforge »Publisher: Kalypso Media »Uscita: 2013

# DARK

La prima, buona notizia è che i vampiri di questo gioco non luccicano.

**U**no stealth action con protagonista un vampiro? Dove dobbiamo firmare? Caratterizzato da uno stile grafico fumettoso piuttosto azzeccato, DARK racconta la storia di un tizio che si ritrova trasformato in vampiro da una mega-corporazione brutta e cattiva, e che dovrà trovare il modo di tornare umano, per riabbracciare la sua bella e fare il tamarro in spiaggia. Il gioco, che in realtà ha

un'impostazione molto più torva, enfatizzerà l'aspetto stealth, e cose vampiresche come il potersi spostare fulmineamente di fronte a un nemico per eliminarlo, magari azzannandogli la gola. Uccidere i cattivi fa guadagnare punti esperienza che sbloccano nuove mosse e abilità (per averle tutte sarà necessario ri-giocarlo almeno un'altra volta, ci dicono in Kalypso). Per finire, dovremo prestare attenzione al nostro livello di sangue, che si abbassa drasticamente muovendosi nell'ombra e si ricarica uccidendo la gente: dovremo quindi bilanciare l'approccio silenzioso e quello più action. Che possa essere una "sleeper hit" per il prossimo anno?

**HYPE**  
■■■■



»Sviluppatore: Ninja Theory »Publisher: Capcom »Uscita: gennaio 2013

# DMC DEVIL MAY CRY

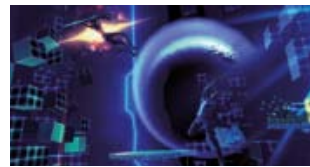
Il "nuovo" Dante è più gggiovane e sbarazzino. Ma sarà all'altezza del suo predecessore?

**I**l necessario reboot della serie DmC passa attraverso ambientazioni alquanto fuori di testa e una piccola, grande rivoluzione, quella di presentarci un protagonista molto più tamarro e scapestrato del carismatico Dante che abbiamo conosciuto negli anni passati. In



compenso, la demo che abbiamo provato a Los Angeles mostra dinamiche di gioco che – fortunatamente – non rinnegano il passato, impostate ancora su micidiali mosse da eseguire una dopo l'altra, in una macabra danza di morte.

**HYPE**  
■■■■



»Sviluppatore: Vigil Games »Publisher: THQ »Uscita: Agosto 2012

# DARKSIDERS 2

Uno dei titoli da cui dipende il futuro del publisher americano.

**L**a versione presentata in fiera era quella praticamente definitiva del gioco, e non ha fatto che confermare le nostre

buone impressioni dei mesi passati, a cominciare dalla "possenza" trasmessa dal controllo di Morte e le sue doppie armi devastanti. Se l'impianto complessivo è piuttosto riuscito, il comparto puramente tecnico rimane comunque la principale perplessità per questo action adventure.

**HYPE**  
■■■■



»Sviluppatore: IO Interactive »Publisher: Square Enix »Uscita: 20 novembre 2012

# HITMAN: ABSOLUTION

La cosa peggiore di Hitman è stato il suo trailer dell'E3.

**S**eramente, un gruppo di playmate vestite da suore sexy con stivaloni in lattice, bustini e autoreggenti, armate di mitra e lanciarazzi, massacrata senza pietà dall'Agente 47? Che razza di biglietto da visita sarebbe? In effetti, la preoccupazione principale dei fan della

serie non dovrebbe essere il gioco, che da quel che abbiamo visto conferma le sue ottime qualità, ma il lavoro svolto dal reparto marketing di IO Interactive.

La demo era ambientata all'incirca a metà della campagna principale, in una cittadina che sembra uscita dagli anni Cinquanta, con l'Agente 47



impegnato a trovare il capo di una gang locale, che riuscirà a eliminare travestendosi da

barbiere e raggiungendo il bersaglio in negozio, pronto per una spuntatina. Rasoio in mano, potete immaginare da soli quel che succede... Interessante l'aspetto "socializzante" del gioco, in stile Autolog, dove ogni omicidio o sparatoria porta punti che possono essere confrontati con quelli dei propri amici.

**HYPE**



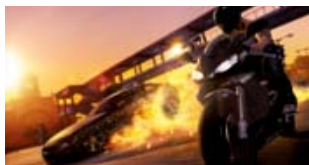
»Sviluppatore: United Front Games

»Publisher: Square Enix »Uscita: 17 agosto 2012

# SLEEPING DOGS

Pronti a trasferirvi in quel di Hong Kong per un po' di sana ultraviolenza?

**O**rmai prossimo all'uscita, il nuovo capitolo della serie True Crim-- pardon, Sleeping Dogs continua a piacerci per la violentissima ambientazione orientale e il gameplay alla Grand Theft Auto, a cui si affianca un combattimento corpo a corpo decisamente divertente. L'unica



cosa che non ci torna è come possa il protagonista, sottoposto a torture indicibili come un trapano nel ginocchio e l'immane cura dentaria, riesca a scappare dai suoi aguzzini come se niente fosse... Magie dei videogiochi!

**HYPE**



»Sviluppatore: Beenox »Publisher: Activision »Uscita: Estate 2012

# THE AMAZING SPIDER-MAN

L'arrampicamuri torna a tessere la sua ragnatela anche su PC.

**L**a storia di questo nuovo capitolo di Spider-Man è ambientata nuovamente a New York, si colloca



temporalmente dopo il film di prossima uscita, ed è stata scritta da uno degli autori di Spartacus e Battlestar Galactica. Gameplay assolutamente improntato all'azione, con free-roaming per le vie e i grattacieli della Grande Mela, e la modalità web-rush che permette di svolazzare e combattere allo stesso tempo.

**HYPE**



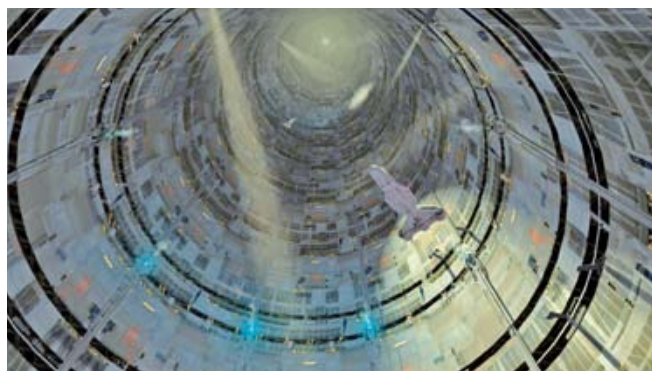
»Sviluppatore: LucasArts »Publisher: LucasArts »Uscita: 2013

# STAR WARS 1313

**Il mondo alla rovescia: la saga di Guerre Stellari che si ispira a Mass Effect.**

In effetti, osservando le prime immagini e il primo trailer del nuovo action in terza persona di LucasArts, non si riesce a non pensare all'action-RPG di BioWare... Definito dalla stessa software house "una versione più cupa e più adulta" di Guerre Stellari, il

gioco ci mette nei panni di un cacciatore di taglie impegnato nei bassifondi di Coruscant, pianeta interamente ricoperto da strutture metalliche e palazzi. Il personaggio crescerà nel corso del gioco, acquisendo man mano i poteri e le armi tanto cari agli appassionati della



saga (una su tutte, la spada laser). Non sappiamo ancora



praticamente nulla su piattaforme e data di uscita, ma la demo presentata all'E3 girava su un PC di fascia alta, il che in parte ci tranquillizza. Mark Rein di Epic Games ha confermato che il gioco gira sotto Unreal Engine 3.

**HYPE**



»Sviluppatore: Digital Extremes »Publisher: Paramount »Uscita: 2013

# STAR TREK

**Dai, che questa volta per Kirk e soci potrebbe essere la volta buona...**

Perché diciamocelo, se di una cosa Star Trek ha bisogno, è un videogioco decente. E le premesse per il nuovo action di Digital Extremes sono buone. Innanzitutto la presenza del cast del film di J.J.



Abrams al gran completo; poi, la storia scritta in collaborazione con gli sceneggiatori del secondo film, attualmente in lavorazione; ancora, l'accento posto sul co-op e la collaborazione tra Kirk e Spock, due personalità molto diverse che avranno modo di esprimersi nello stile di gioco; per finire, la presenza dei Gorn, una delle razze più cattive dell'intera mitologia di Star Trek.

**HYPE**



»Sviluppatore: Spark Unlimited »Publisher: Capcom »Uscita: Inizio 2013

# LOST PLANET 3

**Si torna sul pianeta E.D.N. III, armati di trivellatrice e pistola.**

Dopo la deriva coop del secondo capitolo, Capcom ci riporta nuovamente sulle superfici ghiacciate del pianeta E.D.N. III in compagnia del nostro alter ego Jim Peyton, "semplice" operaio trivellatore che si troverà ad affrontare problemi ben più grossi e pericolosi del solito. Tra



le novità viste a Los Angeles, nella lunga demo offerta alla stampa, la modalità in prima persona a bordo dell'Utility Rig, enorme mech da lavoro e combattimento, e alcune inattese quanto gradite sequenze "survival horror".

**HYPE**





»Sviluppatore: Toys for Bob  
»Publisher: Activision »Uscita: Autunno 2012

# SKYLANDERS: GIANTS

Ritornano, più grossi che mai, i pupazzetti di Activision.

**Q**uando vieni a sapere che il primo Skylanders è stato il gioco più venduto al mondo nel 2011, più di Call of Duty per intenderci, guardi al suo inevitabile seguito con occhi diversi, e capisci perché Activision ci punta tanto. Otto nuove action



figure più grandi delle precedenti, per un action treddi che ripropone, opportunamente migliorate, le dinamiche del primo capitolo. Ottimo per i piccini, potrebbe piacere anche ai più grandicelli?

**HYPE**



»Sviluppatore: High Moon Studios  
»Publisher: Activision »Uscita: 31 agosto 2012

# TRANSFORMERS: LA CADUTA DI CYBERTRON

Ancora giocattoli, ma questa volta con i robot trasformabili di Hasbro.

**I**l nuovo capitolo della serie action di High Moon Studios sembra quello meglio riuscito, vuoi perché non è tratto da nessun film e può quindi



puntare su una storia originale, vuoi perché gli scontri sono veramente epici, per dimensioni e quantità dei robottoni coinvolti, vuoi perché i diversi personaggi hanno uno stile di gioco unico, vuoi perché debuta un editor che permette di costruirsi il proprio Transformer, da usare anche online.

**HYPE**



»Sviluppatore: Arrowhead Studios  
»Publisher: Paradox Interactive »Uscita: Inverno 2012

# THE SHOWDOWN EFFECT

Ehi, alla televisione c'è un videogioco: non cambiate canale!

**T**win-stick shooter a scorrimento bidimensionale che ci intriga per due motivi: è sviluppato dagli stessi di



Magicka, uno dei titoli più originali e divertenti dello scorso anno, ed è il primo a offrire la possibilità di trasmettere "live" le proprie partite su TwitchTV, che il resto del mondo potrà seguire in diretta. Segnatevelo, perché potrebbe essere il precursore di una delle "novità" più gettonate dei prossimi anni.

**HYPE**



»Sviluppatore: Critical Studio  
»Publisher: Paradox Interactive »Uscita: Inverno 2012

# DUNGEONLAND

Da Paradox un nuovo hack'n'slash indie cooperativo a tema fantasy.

**N**on sarà il titolo più originale dell'anno, ma Dungeonland offre alcuni spunti interessanti, dall'ambientazione parodistica-fantasy alla presenza di livelli generati casualmente, a tutto vantaggio della rigiocabilità, ma soprattutto una modalità cooperativa (in locale e online) che promette di essere davvero tosta e impegnativa. Da tenere d'occhio.

**HYPE**



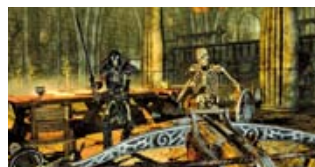


»Sviluppatore: Bethesda Softworks »Publisher: Bethesda »Uscita: Estate 2012

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DAWNGUARD

Altro che DLC, questa è una vera espansione. Ne varrà la pena?

L'espansione del capolavoro RPG di Bethesda è stata presentata a Los Angeles con dovizia di particolari, e per riuscire a dirvi tutto nel poco spazio che abbiamo toccato per forza di cose essere sintetici:



una quest principale con due diverse storie, una per il Vampire Lord e una per Dawnguard, per un totale di una ventina le ore di gameplay extra; si sbloccherà l'accesso a Soul Cairn, enorme zona di Skyrim prima preclusa, dove incontreremo almeno un nuovo drago e relativo urlo; la trasformazione in signore dei vampiri (che può mordere la gente e suggerne l'energia vitale) funziona sostanzialmente come quella in lupo mannaro: si



attiva con un tasto, è reversibile in qualsiasi momento, e una volta mutati non avremo accesso all'inventario ma solo alle abilità specifiche della creatura – con il suo skill tree dedicato; fichissima la possibilità

di svolazzare in giro come uno sciame (branco? stormo?) di pipistrelli. Dawnguard dovrebbe essere già disponibile su Xbox 360, e imminente su PC.

**HYPE**



Incrociamo le dita.

»Sviluppatore: Obsidian Entertainment »Publisher: THQ »Uscita: 5 marzo 2013

# SOUTH PARK: THE STICK OF THE TRUTH

“Oh mio Dio hanno ammazzato Kenny!” “Figli di Sultana!”

Il mondo si divide in due parti: chi adora South Park e chi lo odia con tutto il cuore. Non ci sono vie di mezzo, no. Ispirato all'episodio “Il ritorno

della compagnia dell'anello alle due torri”, il gioco di ruolo di South Park è stata una delle piacevoli sorprese di questo E3: innanzitutto perché non era

assolutamente previsto, poi perché se ne stanno occupando direttamente Trey Parker e Matt Stone, i creatori della serie TV insieme a Obsidian, che non è che siano proprio dei parvenu del mondo dei videogame (RPG in particolare), ma soprattutto perché dovrebbe essere un gioco di ruolo serio, nei limiti di quanto può essere seria una roba di South Park. Diciamo che



lo sarà almeno sul fronte del gameplay, con combattimenti a turni stile primi Final Fantasy, mosse speciali per ciascun personaggio, un curato sistema di crescita e tutte le altre cosine al posto giusto, e che lo candidano fin da ora a miglior spin-off della serie TV. Imperdibile per i fan di Kenny e soci, insopportabile per tutti gli altri.

**HYPE**



»Sviluppatore: Codemasters Racing Studio  
 »Publisher: Codemasters »Uscita: Settembre 2012

# F1 2012

**Il campionato 2012 è decisamente insolito... Lo sarà anche quello virtuale di Codemasters?**

**N**ello stand di Codemasters a Los Angeles abbiamo potuto metterci al volante della McLaren di Hamilton, e correre lungo il nuovissimo tracciato di Austin, in Texas, che rappresenta una delle grandi novità della stagione di Formula 1 attualmente in corso, e che sta regalando non poche sorprese agli appassionati. Il design del tracciato non ci è parso peraltro niente male, con una ventina di curve veloci, cambi di pendenza repentini e un paio di rettilinei piuttosto lunghi

dove probabilmente si giocheranno gran parte dei sorpassi in gara. Il gioco in sé risulta, come potete facilmente immaginare, la naturale evoluzione del già più che buon titolo dello scorso anno: gli sviluppatori hanno ovviamente inserito le modifiche al regolamento 2012, hanno migliorato la gestione delle sospensioni e la guidabilità delle vetture e hanno previsto controlli più semplificati per i meno avvezzi ai volanti – noi speriamo che questo non pregiudichi il piacere di guida di chi cerca una sfida maggiore. Rimane ancora da capire come sarà gestita la nuova modalità carriera denominata “Young Driver Test”, e come si svilupperà il supporto per Racenet, introdotto con DIRT Showdown.

**HYPE**



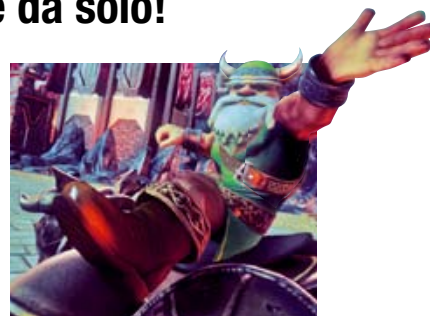
»Sviluppatore: Sumo Digital »Publisher: SEGA »Uscita: Novembre 2012



# SONIC & ALL STAR RACING TRANSFORMED

**Anche il porcospino blu si mette al volante, e non è da solo!**

**S**i prepara a debuttare finalmente anche su PC la versione Sonic di Mario Kart, che vedrà correre in quattro diversi ambienti fantastici, lungo sedici circuiti uno più assurdo dell'altro, il porcospino blu e molti dei personaggi che l'hanno accompagnato nei suoi precedenti videogame, e con loro diversi altri membri della mitologia di SEGA: il dottor Eggman, AiAi, Shadow, Amy Rose, Tails, Knuckles, Vyse di Skies of Arcadia e financo Gillus



Thunderhead di Golden Axe. Particolare da non trascurare, i veicoli saranno in grado di adattarsi alla struttura dei tracciati: a seconda di dove corrono potranno trasformarsi di volta in volta in un motoscafo, un aereo o qualcosa di ancor più strampalato. Non mancherà il multiplayer, su schermo condiviso oppure online.

**HYPE**



# FIFA 13

**Più che un gioco, FIFA è una simulazione in continuo divenire.**

**D**alla fiera di Los Angeles gli sviluppatori di EA Sports ci fanno sapere di essere già al lavoro sulla nuova generazione del loro gioco di calcio, quello che

debutterà sull'hardware prossimo venturo. Nel frattempo non possiamo far altro che concentrarci sulle novità in arrivo per il capitolo di quest'anno: a livello tecnologico,



quelle introdotte in FIFA 12 (Player Impact Engine in primis) saranno finalmente sfruttate come si deve per cambiare in maniera significativa anche il gameplay, ci spiega David Rutter in una chiacchierata a "bordo campo" dallo stand EA. Questo dovrebbe significare un comportamento più "coeso" della squadra, specialmente in attacco, la fine del fuorigioco involontario da parte della AI, e in generale una risposta dei giocatori molto più credibile e legata al contesto dell'azione in corso. Migliorata anche la gestione della palla e delle punizioni, sia in attacco che in difesa.

All'E3 è stata anche presentata una "companion app" per iOS e

Android, che tramite lo EA Sports Football Club permetterà di travasare punti e livello da FIFA 12 a 13, e seguire il gioco – il proprio e quello degli amici – su smartphone e tablet.



#### IL COMMENTO DEL...

**ToSo:** EA ha tra le mani il miglior calcio digitale di sempre. Non c'è molto da aggiungere alla frase riportata sopra. Il sorpasso c'è stato due anni fa: questo sarà l'anno della definitiva consacrazione.



#### IL COMMENTO DEL...

**Kikko:** Qualsiasi pretesto è buono per tirare calcistici calci nei denti al ToSo: ecco uno dei tanti motivi per cui, anche a 'sto giro, FIFA, assieme a NBA 2K13, è il titolo sportivo più atteso dal sottoscritto.



#### IL COMMENTO DEL...

**Claudio:** Non sono un grande esperto di calcio, e sono quello che nei tornei redazionali prende sonori calci nelle gengive. Tuttavia, se c'è un titolo sportivo che non posso fare a meno di attendere con ansia è proprio FIFA 13... sarà forse perché rischia di essere il migliore?



»Sviluppatore: PES Productions

»Publisher: Konami »Uscita: Autunno 2012

# PES 2013

**E come sempre, a ogni FIFA corrisponde sempre un PES uguale e contrario!**

**T**ante le novità presentate da Konami nel corso dell'E3 per il suo gioco di calcio, che si possono riassumere nella migliorata interazione tra giocatore e pallone, volte a restituire all'atleta il controllo completo della palla. Il PES FullControl introduce il tocco di prima dinamico con cui i giocatori potranno

scegliere come ricevere o indirizzare il pallone, oltre a gestire tiro e passaggio in modo completamente manuale; migliorato anche il controllo negli spazi stretti e il dribbling, per cui la palla potrà essere stoppata, portata in avanti o protetta, mentre i compagni si smarcheranno. Il Player ID riguarda invece la "simulazione" fedele dei più grandi campioni del calcio (tra cui Cristiano Ronaldo, portabandiera di quest'anno), i cui comportamenti su schermo rispecchieranno fedelmente quello delle rispettive controparti reali, perfino nei festeggiamenti. Infine, la ProActive AI dovrebbe garantire movimenti più realistici dei giocatori in campo e una migliore organizzazione delle squadre.

**HYPE**



»Sviluppatore: Visual Concepts

»Publisher: 2K Sports »Uscita: 2 ottobre 2012



# NBA 2K13

**Sembra incredibile, ma ci sono anche giochi in cui la palla si tocca con le mani.**

**N**on solo calcio, per fortuna! Tutti gli altri sport vengono sistematicamente snobbati, almeno su PC, tranne la pallacanestro, grazie al sempre apprezzato sforzo di 2K Games. La presentazione in quel di Los Angeles non è stata particolarmente "polposa", forse in attesa del palcoscenico di Colonia: nei pochi minuti passati in compagnia degli sviluppatori

abbiamo comunque apprezzato i passi avanti compiuti sul fronte delle animazioni dei giocatori e della loro "aggressività" in campo, sia che giochino in attacco che in difesa. La principale novità di questo capitolo sta nell'All Star Weekend, purtroppo distribuito come DLC in esclusiva per chi pre-ordina il gioco: scelta discutibile sul fronte dell'immagine, ma sicuramente apprezzabile per il contenuto in sé, un vero must per gli appassionati del basket d'oltreoceano. Strutturata come una sorta di rhythm game in cui ripetere la corretta sequenza di comandi, la gara delle schiacciate ci permetterà di cimentarci in oltre duecento varianti dello slam dunk, con campioni del calibro di Micheal Jordan, Vince Carter, Julius Erving e Dominic Wilkins.

**HYPE**



»Sviluppatore: Bethesda Softworks »Publisher: Zenimax Online »Uscita: 2013

# THE ELDER SCROLLS ONLINE

Basterà il nome, all'ultimo arrivato nell'affollato mondo dei MMORPG?

**A**lla fiera di Los Angeles Zenimax Online non si è prodigata in mille dettagli sul suo prossimo MMORPG, limitandosi a qualche accenno qua e là, come le classi che potranno svolgere ruoli diversi, rinunciando alla santa trinità in senso stretto, permettendo così a chiunque di risultare utile in gruppi

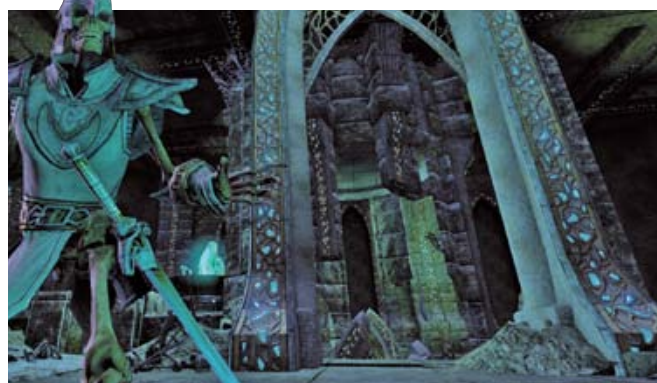
eterogenei, a prescindere dalla classe scelta; non si sa ancora nulla di skill o gestione dei combattimenti, anche se diverse classi potranno combinare i propri attacchi per risultati spettacolari ed efficaci. Analogamente a quanto visto in Guild Wars 2, inoltre, non sarà necessario avere un gruppo fisso di amici con cui giocare (anche se



ci saranno comunque dungeon "standard" da cinque persone, in versione normale ed eroica), ma ci si potrà unire al volo in altre quest ed essere ricompensati dai

giocatori più skillati. Abbiamo visto poi in maggior dettaglio le tre fazioni: l'Ebonheart Pact, che comprende i guerrieri del nord, i Dunmer e gli argoniani, residenti a Skyrim e Morrowind. L'Aldmeri Dominion, composta dalle razze degli Altmer, i Khajit e i Bosmer. E la Daggerfall Covenant, composta da Bretoni, Orchi e Redguard.

**HYPE**



»Sviluppatore: Bioware »Publisher: LucasArts »Uscita: Disponibile

# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Nessuna novità assoluta, ma un corposo aggiornamento.

**A**nnunciata non a caso durante i giorni della fiera di Los Angeles, la nuova patch 1.3 per Star Wars: The Old Republic porta un sacco di novità soprattutto nell'ambito delle classi e dei problemi legati alla generazione della AoE (Area of Effect), rendendola sostanzialmente più "dinamica" e

variabile a seconda del contesto. Sono anche stati modificati i valori DPS (damage per second) del gunslinger/sniper e del commando/mercenary, e il tanking dell'assassino. Ah, sì, dimenticavamo: il gioco diventerà presto free-to-play. Ahem.

**HYPE**



»Sviluppatore: Trion Worlds »Publisher: SyFy »Uscita: Aprile 2013

# DEFIANCE

Quando le serie TV si mischiano con i mondi virtuali.

**A**lquanto intrigante, il progetto Defiance portato avanti da Trion Worlds e SyFy, il canale televisivo dedicato alla fantascienza: la prossima primavera dovrebbe infatti debuttare una serie TV ambientata in un futuro non troppo lontano, dove la razza aliena dei Votan arriva sulla Terra in cerca di una nuova casa dopo che il suo sistema solare è stato distrutto. Va da sé che i poco ospitali terrestri li cacciano via in



malo modo, scatenando così le ire degli alieni. Il MMORPG riprenderà gli eventi della serie, e potrà addirittura modificarne lo sviluppo, almeno in eventi marginali della storia principale.

**HYPE**



»Sviluppatore: ACONY Games  
 »Publisher: Sony Online Entertainment »Uscita: Estate 2012

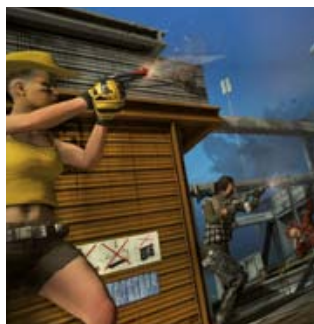
# BULLET RUN

Un gioco che mostra le (vere) potenzialità dei reality show!

**A**ltro che Jersey Shore o The Kardashians! Quello immaginato da SOE è il vero futuro dell'intrattenimento digitale: enormi arene in cui la gente si prende a fucilate in faccia, e quando muore viene rapidamente resuscitata in appositi contenitori di DNA, che prima di far scendere in campo i concorrenti permetteranno anche adeguate personalizzazioni del proprio personaggio. Ovviamente

perché una cosa del genere si avveri c'è bisogno di fare un rapido salto nel futuro, ma nei videogame questo è altro! Il nuovo shooter free-to-play di Sony si ispira pesantemente ad altri titoli multiplayer a squadre, da Team Fortress 2 al più recente Gotham City Impostors, ma con mappe che supporteranno anche il 10 vs 10. Tra le cose che abbiamo visto nella rapida prova su strada nello stand SOE c'è un curioso accento posto sullo sbertucciamento dell'avversario abbattuto, che permette di accumulare "calore" da spendere per potenziare le proprie abilità e sbloccare altre skill. Ricordatevi però che mentre fate le scimmie sul cadavere di un avversario sarete completamente vulnerabili ai colpi nemici... L'abbiamo imparato a nostre spese!

**HYPE**  
 ■■■■■



»Sviluppatore: Wargaming.net  
 »Publisher: Wargaming.net »Uscita: Autunno 2012, 2013

# WORLD OF WARPLANES & BATTLESHIPS

Grosse novità in arrivo per i frequentatori dei MMO d'azione World of qualcosa!

**O**ltre al trailer in CGI di World of Battleships, versione navale di World of Tanks, che non ha mostrato granché del gioco, e la versione giocabile di World of



Warplanes, che debutterà il prossimo autunno, la software house russa ha annunciato un nuovo servizio online che si occuperà di unificare sotto un solo portale tutti e tre i suoi titoli. I giocatori avranno un unico ID personale, potranno condividere valuta dall'uno all'altro gioco, e accedere a un'unica mappa globale che permetterà a carristi, aviatori e comandanti di lottare insieme per il controllo del pianeta.

**HYPE**

■■■■■

»Sviluppatore: Cryptic Studios »Publisher: Perfect World Entertainment »Uscita: Inverno 2012

# NEVERWINTER

Il contenuto generato dagli utenti debutta nei MMORPG?

**L**a cosa di gran lunga più interessante vista all'E3 per quel che riguarda il MMORPG di Cryptic ambientato nel nuovo universo di Dungeons & Dragons è senza dubbio l'annuncio di Foundry, serie di tool che dovrebbe permettere una facile

creazione, e soprattutto facile integrazione del contenuto generato dagli utenti (un must per la serie!) nel mondo persistente di Neverwinter. Non l'abbiamo ancora visto all'opera, ma l'idea suona quantomai intrigante!

**HYPE**

■■■■■





»Sviluppatore: Maxis »Publisher: Electronic Arts »Uscita: Febbraio 2013

# SIMCITY

**Avete già scritto il vostro programma?  
Presto, che siamo già in campagna elettorale!**

**A** Los Angeles Maxis non ha portato nulla che non avesse già fatto vedere a pochi, selezionati giornalisti a gennaio nei suoi studi di Emeryville (e noi

eravamo tra loro, naturalmente): la specializzazione delle città, la visualizzazione dei dati in tempo reale a qualsiasi livello si desidera, la facilità con cui è possibile costruire le strade,

disporre le linee di collegamento elettriche e i nuovi edifici, e più di tutto l'integrazione e l'interazione tra le città costruite sul nostro computer e quelle degli altri giocatori; sarà possibile collaborare insieme per raggiungere obiettivi comuni, influenzare la vita delle città limitrofe con le nostre scelte (l'inquinamento, per esempio), oppure sfidare i propri amici – e non solo loro – nel superamento di determinati traguardi.



Nelle poche sequenze di gameplay vero presentate durante la conferenza pre-E3 abbiamo potuto apprezzare una volta di più lo straordinario livello di dettaglio del gioco, sia grafico che della simulazione, che grazie al GlassBox Engine si preannuncia come una delle più complete e realistiche di sempre. Ah, di SimCity Social parliamo nelle voci di corridoio.

**HYPE**



»Sviluppatore: Bohemia Interactive »Publisher: Mastertronic »Uscita: 27 settembre 2012

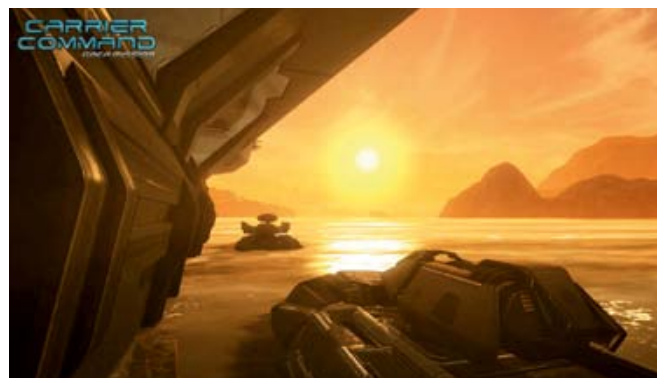
# CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

**Il remake del classico a 8 e 16 bit di Rainbird sta finalmente per arrivare.**

**D**icono i fondatori di Bohemia Interactive che Carrier Command di Rainbird per Atari ST è stato

il gioco che li ha ispirati a fondare una software house... Riportarlo in vita con questo remake rappresenta per loro il

coronamento di un sogno, e un'ottima occasione per chiunque di riscoprire un piccolo gioiellino del passato, opportunamente rivisitato in chiave moderna. Come l'originale, Gaea Mission miscelerà tattica, strategia in tempo reale e azione in prima persona al comando delle unità dispiegate sull'enorme isola



che fa da cornice al gioco. Altra curiosità da retrogamer duri, la pubblicazione del gioco in Europa è affidata a Mastertronic, il cui managing director, Andy Payne, negli anni 80 si era occupato proprio della distribuzione del capolavoro di Rainbird. Piccolo il mondo!

**HYPE**





»Sviluppatore: Firaxis »Publisher: 2K Games »Uscita: 12 ottobre 2012

# XCOM: ENEMY UNKNOWN

Di sconosciuto, più che il nemico, qui c'è il destino dell'altro XCOM.

**A**vete presente il nuovo XCOM, lo sparattuto? Beh, prima è stato rimandato di sei mesi, poi scopri che all'E3 non c'è... Che fine avrà fatto? Lo sapremo a Colonia? Vi terremo informati. Nel frattempo, a Los Angeles 2K Games ha portato una prima versione giocabile (il tutorial) del suo remake-reboot dell'originale tattico a turni di una ventina d'anni fa.

La strada intrapresa da Firaxis per non deludere gli appassionati della serie storica e al tempo

stesso non frastornare, e anzi attrarre, i giocatori più giovani, cresciuti a pane e Call of Duty, sembra essere quella di aver mantenuto il gameplay relativamente simile all'originale, con qualche facilitazione in più (specialmente per quel che riguarda l'interfaccia utente macchinosa dei primi XCOM), infiocchettandolo in una cornice grafica alquanto appetitosa. Nel gioco debutterà inoltre la "action cam", che di fatto zooma sull'azione nelle fasi più salienti dei turni, spezzando la monotonia della visuale isometrica che caratterizza gran parte del gioco. E la morte permanente dei propri personaggi... Beh, quella è una chicca che siamo contenti abbiano avuto il coraggio di mantenere.

**HYPE**



»Sviluppatore: Paradox Interactive

»Publisher: Paradox Interactive »Uscita: Inverno 2012



# HEARTS OF IRON III: THEIR FINEST HOUR

Il ToSo non lo capisce, ma ci sono anche gli appassionati di wargame classici.

**A**loro si rivolge in maniera quasi esclusiva Paradox Interactive, che a dicembre pubblicherà la terza espansione del suo eccellente Hearts of Iron III, presentata in quel di Los Angeles, e che tra le altre cose comprenderà due nuovi scenari, la guerra russo-finlandese e la guerra civile spagnola. A questi si aggiungono missioni per il rinnovato sistema di spionaggio, una nuova gestione dei piani di battaglia, da condividere anche con gli alleati negli scontri online,



unità d'élite per ogni nazione, una modalità "custom" in cui la produzione delle unità e tutti gli altri aspetti solitamente preparatori vengono saltati a piè pari per creare scenari in maniera assai più rapida del solito.

**HYPE**



»Sviluppatore: Relic Entertainment »Publisher: THQ »Uscita: 2013

# COMPANY OF HEROES 2

## Compagni! La grande madrepatria Russia vi chiama!

**V**iste le condizioni in cui versa THQ, il seguito di uno degli strategici in



tempo reale più amati di tutti i tempi potrebbe essere davvero il titolo che fa la differenza...

Presentato all'E3 sotto forma di tech demo e poco altro, il nuovo Company of Heroes non sembra voler rischiare rivoluzionando uno dei gameplay più riusciti nel genere, con il suo azzecato misto di tattica e azione in tempo reale.

Sappiamo che la campagna principale sarà ambientata in Russia, con l'Armata Rossa come nuova fazione giocabile, e occuperà i principali teatri del Fronte Orientale, dall'Operazione Barbarossa alla Battaglia di Berlino. Le novità sembrano però essersi maggiormente concentrate sul fronte tecnologico: il nuovo motore Essence 3 introduce elementi del paesaggio ancor più dinamici e la neve che si accumula sul terreno (non puramente estetica), ma soprattutto la "True Sight", che traduce la fog of war in ciò che le unità realmente vedono, e che può cambiare



dinamicamente nel corso di una battaglia, per esempio perché il fumo di un'esplosione copre le linee nemiche. Rimaniamo in attesa di saperne di più per quel che riguarda il single e soprattutto il multiplayer, ancora oggi adorato da migliaia e migliaia di appassionati. Dal punto di vista squisitamente tecnico la demo presentata a Los Angeles girava con le DirectX 9, ma la versione finale supporterà anche le 11, con i benefici che ne deriveranno in termini di puro "eye candy".

**HYPE**



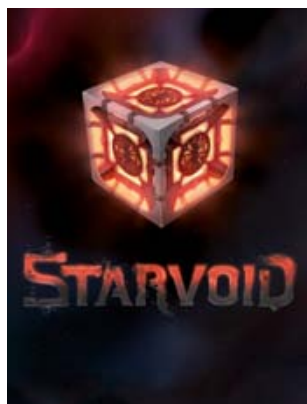
»Sviluppatore: ZEAL Game Studio »Publisher: Paradox Interactive »Uscita: Autunno 2012

# STARVOID

## Chi non ha tempo per un po' di sana strategia in tempo reale online?

**C**uriosa, la miscela di Starvoid, che è uno strategico in tempo reale esclusivamente multiplayer, ma con alcuni elementi presi di peso dagli shooter in prima persona,

tra cui il drop-in e il drop-out immediato durante le partite. Il nostro alter ego è il comandante di un esercito di ribelli determinato a impossessarsi di tutto il carburante per astronavi



disponibile nell'universo, sfruttando tutte le unità a sua disposizione: droidi da combattimento, veicoli, torrette automatizzate, nanorobot da riparazione, missili orbitali, e chi più ne ha più ne metta. Starvoid punta l'accento sulla progressione del proprio esercito e lo sblocco di nuove cose durante i match, che accolgono fino a dodici giocatori contemporaneamente.

**HYPE**



»Sviluppatore: Daedalic Entertainment  
 »Publisher: Daedalic Entertainment »Uscita: Inverno 2012

# 1954: ALCATRAZ

**“The Rock” continua a esercitare il suo fascino... No, non stiamo parlando di Dwayne Johnson.**

**L**a nuova avventura di Daedalic Entertainment (The Whispered World) è ambientata proprio nella celeberrima prigione di San Francisco, negli anni Cinquanta. La storia ci mette nei panni di Joe, prigioniero di “The Rock”, condannato a quarant’anni di galera per rapina a mano armata, e ovviamente desideroso di evadere il prima possibile. Per portare a termine il suo piano avrà bisogno dell’aiuto di sua moglie Christine, che dalla sua ha un po’ di rogne in città, minacciata dal criminale Mickey che vuole

mettere le mani sul malloppo di Joe. Il quale è l’unico, ovviamente, a sapere dove si trova. L’avventura avrà una trama non lineare, con colpi di scena e finali alternativi. Nel gioco potremo visitare un centinaio di “location”, tutte rigorosamente dipinte a mano, divise tra San Francisco, North Beach e la prigione di Alcatraz, una ventina di personaggi con cui interagire e la colonna sonora scritta da di Pedro Macedo Camacho (autore delle soundtrack di Fairytale Fights, A Vampire Story e Audiosurf).

**HYPE**



»Sviluppatore: Telltale Games  
 »Publisher: Telltale Games »Uscita: Giugno 2012

# THE WALKING DEAD: EPISODE 2

**Il nuovo capitolo della saga zombesca di Telltale dovrebbe essere già uscito!**

**C**onsiderata da molti migliore della serie TV (ma non della graphic novel!), l’avventura episodica dei morti viventi prosegue con il secondo episodio, ambientato circa tre mesi dopo gli eventi narrati nell’ottimo primo capitolo; ancora una volta, le diramazioni nella storia avranno un ruolo cruciale, più di quanto siamo



abituati a vedere nelle avventure grafiche. E le decisioni prese nel primo episodio...

**HYPE**



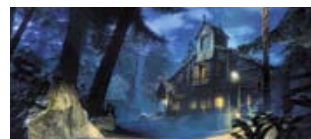
»Sviluppatore: Reality Pump  
 »Publisher: TopWare Interactive »Uscita: Primavera 2013

# SACRILEGIUM

**Dagli sviluppatori della serie Earth 21ecc. e Two Worlds, qualcosa di completamente diverso.**

**A**vete vent’anni, siete californiana, bionda, bella e carina, e studiate arti marziali. Per quanto tempo pensate di potervela cavare prima che arrivino i guai? E infatti, quando la giovane Alex finisce nel paese che dà il nome al gioco cominciano a verificarsi visioni di morte, mostruosità assortite sembrano avercela con lei e tutto andrà più o meno a catafascio.

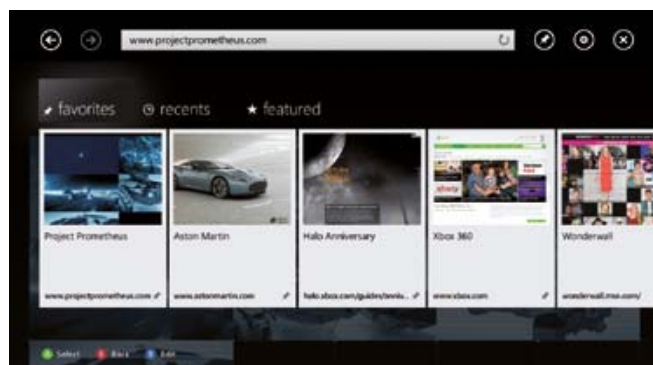
**HYPE**



# CONFERENZA MICROSOFT

**D**ue sono stati i principali leitmotiv della conferenza stampa di Microsoft: Kinect e SmartGlass. Del primo sappiamo già tutto, e la quantità di fuffa annunciata per il controller motion sensor di

Xbox 360 è molta: FIFA e Madden supporteranno i controlli per Kinect, Nike farà il suo giochino di fitness, è stato annunciato l'inevitabile Dance Central 3 (con una performance sul palco di Usher... brrrrrr), e un



sacco di altra roba che non vale neppure la pena citare. Ultimamente Kinect sembra giocare un ruolo eccessivamente centrale per la strategia Xbox, e sinceramente non se ne capisce il motivo. Ok, è bello, è divertente, ma vogliamo giochi "veri", non solo roba finto-fitness o per famiglie. Almeno all'E3, dai. Per fortuna almeno quest'anno ci

è stata risparmiata la pantomima dei bambini che fingono di giocare e si fanno il fist bump alla fine.

Poi c'è SmartGlass, l'ultima, geniale "invenzione" di Microsoft che annuncia una serie di app per dispositivi mobili (iOS e Android) che permetteranno di condividere i contenuti presenti sulla console, per esempio per iniziare a vedere un film sul tablet e continuare a vederlo sul televisore, oppure per arricchire in tempo reale i contenuti di quanto si vede su console. Un po' Wii U, un po' Apple Air, zero originale. Ah, poi arriverà Internet Explorer su Xbox. Wow. Dopo sette anni. Mica male. Annunci e trailer in ordine sparso di terze parti, dal nuovo Splinter Cell (annunciato proprio durante la conferenza Microsoft) a Tomb Raider, più la roba esclusiva per Xbox: Halo 4 a tutto volume, il nuovo Gears of War: Judgement fatto da People Can Fly con la supervisione di Epic, Forza Horizon fatto da Playground Games con la supervisione di Turn10. Insomma, calma piatta.

# CONFERENZA NINTENDO

**D**ecidendo di mettere a durissima prova la pazienza di chi si trova a Los Angeles e a casa, Nintendo ha separato in tre diversi momenti i suoi annunci: il primo, intitolato Direct Pre E3 2012 (ma chi ve li scrive i nomi di queste cose?) in cui è stata presentata la versione definitiva della console Wii U, offuscata dal grosso gamepad-schermo interattivo in cui i due stick a scorrimento visti lo scorso anno sono stati fortunatamente sostituiti da due più normali.

Forte, fortissima, la vocazione "social" della nuova console presentata in tutte le salse possibili e immaginabili, al che il nostro unico pensiero è stato: "un altro account? un altro social network? ma bastaaaaa". Confermata la retrocompatibilità di tutti i dispositivi per Wii (e meno male, con tutto quel che ci sono costati!), dalla Balance Board al Wii MotionPlus; è stato inoltre presentato il nuovo controller "tradizionale", praticamente identico a quello di Xbox 360. Sigh.



Incredibilmente, in tutto questo Nintendo si è "dimenticata" di svelare data di uscita e prezzo della console! Probabilmente lo farà al Tokyo Game Show, ma ragazzi, che fail clamoroso. Tantissimi gli annunci videoludici per la nuova console, demandati alla conferenza stampa vera e propria: i due più sentiti e apprezzati, almeno dagli appassionati della grande N, sono sicuramente Pikmin 3 e New Super Mario Bros. Wii U,

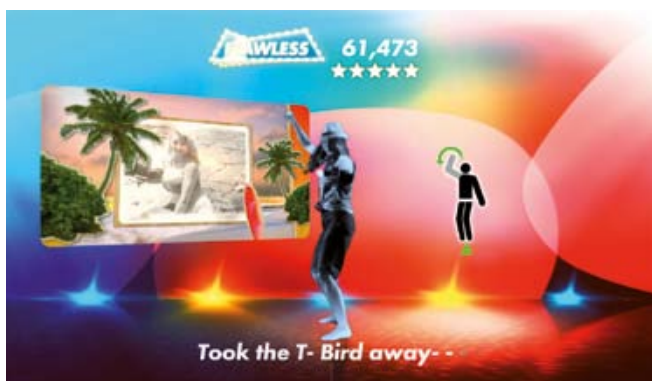
ma non sono mancate altre importanti esclusive, soprattutto da parte di Ubisoft, che sembra il publisher che per primo ha capito le potenzialità del nuovo gamepad, con lo spassoso Rayman Legends e l'horror ZombiU. Ah, ovviamente c'è anche Wii Fit U. Un po' di roba in arrivo anche per Nintendo 3DS, in particolare il nuovo Super Mario Bros. 2, Luigi's Mansion: Dark Moon e Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate.



# CONFERENZA SONY

**P**iuttosto sottotono, nel senso che non ha offerto grandi sorprese, anche la conferenza stampa di Sony, salvata da due titoli. Il primo è Beyond: Two Souls, l'incredibile nuovo lavoro di Quantic Dream,

che dopo Heavy Rain promette di portare a un nuovo livello la qualità della narrazione interattiva, con un gioco che vede protagonista la candidata all'Oscar Ellen Page. Ripescatevi il trailer di presentazione su



GamesVillage.it perché non ci si crede, neanche a vederlo. Il secondo è The Last of Us, capolavoro annunciato di Naughty Dog che ha rapito praticamente tutti i presenti per la capacità della software house di costruire azione e spettacolo. Due esclusive PS3, naturalmente.

Inatteso, ma comunque meno importante per noi giocatori, il servizio Wonderbook, una sorta di mix tra videogame e libro interattivo, che sfrutterà il Move e la telecamera per creare realtà aumentate in cui immergere le sue storie: la prima si intollererà Book of Spells, sarà firmata da J.K. Rowling e permetterà di "giocare" con gli incantesimi di Harry Potter.

Ancora, molte esclusive per la console maggiore, dal nuovo God of War che arriverà il prossimo marzo, passando per Dance Star Party 2 e LittleBigPlanet Karting,



evoluzione corsaiola del capolavoro di MediaMolecule, che si prepara a debuttare anche su PS Vita. E già che parliamo della console portatile di Sony, ci è parsa decisamente trascurata rispetto al resto, non tanto per annunci e novità in arrivo (anche se non c'è nessun taglio di prezzo in vista), quanto per lo scarso rilievo dato durante la conferenza, quasi a volerla tenere nascosta. Per finire, ci aspettano qualcosa come 200 nuovi titoli in arrivo su PSN nei prossimi dodici mesi, e un volante per il Move. Il tanto atteso annuncio della collaborazione con OnLive o altri servizi di Cloud Gaming è invece arrivato più tardi, con la partnership stretta tra Sony e Gaikai.



# CHI NON HA RISPOSTO ALL'APPELLO

**P**arlamo solo di ciò che in teoria dovrebbe uscire su PC, perché altrimenti non ne usciamo più, ok? Assenti giustificati, se non altro perché lo sapevamo da subito: Blizzard, Rockstar e Valve, che non vanno mai alle feste. Niente **Grand Theft Auto V**, niente **Agent** (ve lo ricordate? annunciato eoni fa, e poi... puff!), niente **Half-Life Episode 3**, niente **Titan**, il nuovo MMORPG di Blizzard di cui si mormora solo l'ipotesi che possa essere free-to-play. Assenti (quasi) ingiustificati: Il progetto **Alien** di Creative Assembly: sappiamo che ci stanno lavorando da anni, sarebbe anche bello vedere qualcosa.

**Beyond Good & Evil 2**, progetto per la prossima generazione di console, che vedremo probabilmente l'anno prossimo.

**BioShock: Infinite**, per la scelta di Irrational di mostrare

più niente fin quando non sarebbe stato praticamente finito.

**Brothers In Arms: Furious 4**: il Team Fortress 2 in salsa Inglorious Bastards di Gearbox è svanito nel nulla. Ci si rivede a Gamescom?

Il nuovo lavoro di Bungie, nome in codice **Destiny**, il primo dopo l'abbandono della serie Halo: che fine ha fatto?

**Command & Conquer:**

**Generals 2**, mostrato brevemente agli Spike VGA di quest'anno, poi evaporato.

**Homefront 2**: annunciato tempo addietro, il gioco è nelle mani di Crytek ed è previsto per il 2014. Hai voglia ad aspettare.

**Overstrike**, action di Insomniac Games ed Electronic Arts, assente perché lo sviluppatore non era soddisfatto del risultato. Ci riproveranno a Colonia.

**Prey 2**: dopo il cambio di team e rinvio al prossimo anno, la sua assenza era tristemente prevedibile. Butta male,



secondo noi...

**Rainbow 6: Patriots**: Ubisoft dice di essere impegnata nell'"evoluzione della visione del gioco", che vuol dire tutto e niente.

Magari **Thief 4** c'era, ma si era nascosto così bene che non l'ha visto nessuno...

**XCOM**, lo shooter che non piace a nessuno e che è già stato rinviato un paio di volte, sembra più che altro anche lui avviato a una lenta e silenziosa cancellazione.



**NUOVA** SPECIALE TUTTI I FILM DEL FUTURO

**TOTAL**

**FILM**

 **ITALIA**

  
**L'UNIVERSO  
BATMAN  
in 16  
PAGINE**

**ANTEPRIMA  
BLOCKBUSTER**  
Tutti i film  
che non devi  
perdere

**Nolan, Bale e tutto il cast ci raccontano**

# IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO

**'È LA FINE DI UN'ERA. PER ME. E PER BATMAN'**  
**CHRISTIAN BALE**

**PREVIEW  
ITALIA**

Non si vive solo  
di commedia

**TUTTI I PROSSIMI  
SUCCESSI SEGRETI**

I film su cui  
scommettere

**SUL SET: L'ERA GLACIALE 4 | FILM DELL'ESTATE ANTEPRIMA DJANGO UNCHAINED PROMETHEUS  
TIME MACHINE: TUTTO SUL 1973 TIM BURTON SCRIVE A TOTAL FILM ITALIA SKYFALL LE BOND GIRLS**

TOTAL FILM ITALIA N°1 - MENS - ANNO 1 - 12 - € 3,90  
20001  
  
9177228011800001  




# FINALMENTE IN ITALIA IL MENSILE CHE HA CAMBIATO IL MODO DI PARLARE E LEGGERE DI CINEMA IN TUTTA EUROPA



LA RIVISTA CHE MANCAVA PER LA SODDISFAZIONE  
DEL GRANDE PUBBLICO E DEGLI ESPERTI

IN EDICOLA DAL 18 LUGLIO

CPU: Dual Core 3.0 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: nVidia  
 GeForce 8800 GT/ATI  
 Radeon HD 4850  
 SPAZIO SU HD: 25 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
 Ubisoft, Red Storm  
 Entertainment  
 PUBLISHER: Ubisoft  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 49,99

Mario Baccigalupi

ghost-recon.ubi.com

**OCCULTAMENTO FOREVER!**

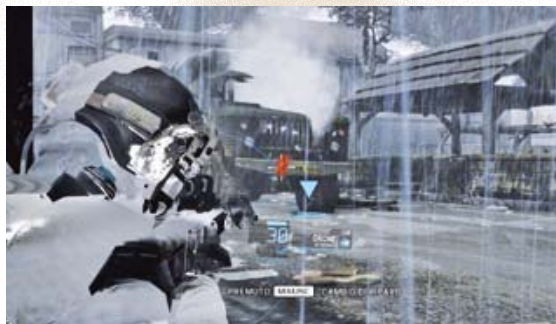
# GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

**“Dove sono finiti tutti quei ragazzi? Dove sono finiti loro? Avevo tutti quei compagni intorno, erano amici miei, qui non c'è più nessuno.” (Rambo, 1982)**

**C'**era una volta Ghost Recon. Una squadra d'élite inafferrabile e finemente equipaggiata, capace di spingersi in teatri di guerra ampi e insidiosi, dove persino i “cugini” della Rainbow Six avrebbero incontrato qualche problema: se lo scenario generale risponde al medesimo universo “clancyano”, infatti, GR è nato (su PC) per portare la sfida tattica

su scenari vasti e “militarizzati”, rendendola al contempo più duttile e accessibile rispetto ai primi RS: il compito ha avuto un senso fino a RS3: Raven Shield ed è diventato addirittura impossibile con RS: Lockdown, privo di pianificazione tattica e ben più banale dei successivi RS: Vegas. Nel frattempo, anche la saga di GR ha cambiato pelle diverse volte, alla ricerca di un pubblico più vasto, sperimentando su console la visuale in terza persona fino a completare la trasformazione in GR: Future Soldier: il nuovo capitolo mette davanti a tutto i gadget ipertecnologici, ancora più evoluti in virtù di una timeline moderata-

mente futuribile, oscurando in forma quasi definitiva il controllo della squadra e le mille sfaccettature correlate. Un peccato già di per sé imperdonabile, secondo alcuni, ma non troppo influente sulla valutazione complessiva di questa recensione: il nuovo GR pone l'accento sulle logiche stealth e sul comportamento semi-automatico della squadra, con risultati sicuramente meno strategici ma ancora capaci di spiccare, per duttilità e quantità di soluzioni, nel mare placido degli sparatutto a base di coperture. Quello che invece conta, nel nostro caso specifico, è la scelta di abbandonare la programmazione separata della versione



**IL NUOVO CAPITOLO METTE DAVANTI A TUTTO I GADGET IPER-TECNOLOGICI, CONCEPITI PER SUBLIMARE LA COMPONENTE STEALTH**



Le sequenze stile rail-shooter sono abbastanza noiose. Non ci sono i Quick Time Event, però, e questo è un bene.



## LA SAGA DI GHOST RECON HA CAMBIATO PELLE DIVERSE VOLTE, ALLA RICERCA DI UN PUBBLICO PIÙ VASTO

si appoggiano sulla grafica di gioco pur non essendo renderizzate in tempo reale, senza che l'engine possieda le qualità per reggere il dettaglio dei volti. È una fortuna che l'arte della conversazione sia solo un orpello, per un Fantasma...

### CAMALEONTI E INSETTI

Sul fronte del gameplay le cose vanno molto meglio. È vero che l'esperienza si scosta ulteriormente da caratteristiche classiche, come la gestione accurata del team, ma riesce comunque a caratterizzarsi efficacemente nella direzione dello stealth e del monitoraggio sul campo, in



Il monitoraggio dall'alto regala grandi soddisfazioni. Attenzione ai colpi, però: il drone non è indistruttibile.

PC, sul modello di GR: Advanced Warfighter, per percorrere la via più semplice (ed economica) della conversione diretta, arricchita dalle nuove Direct X 11 e affidata alla divisione ucraina di Ubisoft. Il risultato è un porting tutt'altro che perfetto, contro cui hanno combattuto le indubbie qualità del gioco fino a configurare, nella mia testa, un giudizio comunque difficile e sofferto.

### SEMPLICEMENTE TOM

Permettete di passare sulla trama con una certa velocità. In fin dei conti, l'intreccio di GR:FR sfrutta una delle linee narrative più abusate della fiction fantapolitica, dentro e fuori le opere sponsorizzate dallo scrittore americano. Questa volta, tra insorgenze sudamericane, sortite coreane e derive est-europee, la scelta è caduta nuovamente sui mali dell'ex blocco sovietico (già al centro

di TC's Splinter Cell, se ricordate, con l'intervento della Georgia): il massacro di una squadra Ghost, capitanata dal veterano Ramirez (poveraccio, era reduce da almeno 3 titoli...), spinge i compagni sulle tracce di un commercio d'armi, con viaggi in Africa e in Europa, fino a individuare i responsabili nell'ambiente politico russo, con la solita passerella di militari spietati e aspiranti dittatori. I riferimenti al mondo reale si sprecano, dal golpe che destituisce Gorbacëv nel 1991 all'attacco terroristico dell'11 settembre, ma le vicende, e ancor più la caratterizzazione dei personaggi, rispondono a cliché troppo marcati, conditi da un chiacchiericcio stile Bad Company (fuori dalla battaglia, per fortuna). Insomma, gli ingredienti sono i soliti, gestiti con buona professionalità dagli sceneggiatori ma ulteriormente penalizzati da filmati in bassa risoluzione: le sequenze, tra l'altro,

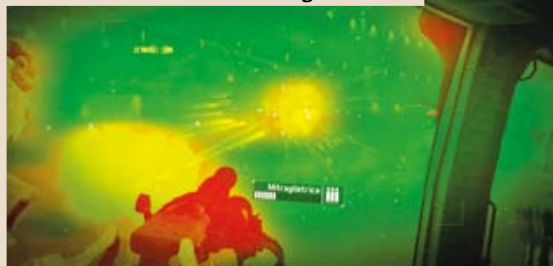
L'intervento degli alleati è spesso risolutivo, dopo una strenua difesa.



### ROBOT SPIONI E ROBOT ASSASSINI

Gadget e droni di GR:FS sono selezionabili da un menù a scomparsa (legato alla rotellina del mouse, con i controlli PC), lo stesso adoperato per scegliere fra granate EMP ed esplosive. Il dispositivo più semplice è un sensore da lanciare in mezzo agli assemblamenti avversari, per rilevare la posizione di unità nemiche ed eventuali civili; il fulcro di gran parte delle missioni, però, è un piccolo robot capace di muoversi in aria e a terra, guidabile in prima persona per evidenziare i bersagli e disattivare meccanismi elettrici, con una violenta scarica. Nel comparto competitivo, peraltro, ci aspettano versioni potenziate dello stesso drone, più resistenti e dotate di equipaggiamento offensivo.

Alla mitragliatrice di un elicottero, con la variante del visore a infrarossi. Meglio di niente.



A volte i visori vengono imposti dalle condizioni meteo. Qui siamo immersi in una tempesta di neve.



virtù degli strumenti messi a disposizione: innanzitutto, nel single player, abbiamo quasi sempre con noi un dispositivo di occultamento, attivo in posizione accovacciata, con il quale è possibile passare inosservati tra nugoli di nemici, a patto di rispettare precise condizioni di distanza e visibilità; in particolare, per riuscire a sfruttare il vantaggio, risulta davvero ben gestito il sistema di scatto in copertura, preciso e pieno di punti da "agganciare" sullo scenario.

A seconda degli obiettivi, poi, ci viene fornito



equipaggiamento speciale per rilevare l'ambiente con sensori, visori e droni, oppure per distruggere tutto a colpi di mortaio e missili guidati (con una specie di "cassonetto" ambulante, in una missione lunga e articolata). Nello stesso passaggio, durante il briefing tra le missioni, viene proposta una selezione di armi e accessori, motivata dalle condizioni sul campo; via

Ok, io prendo quello voltato di schiena, voi gli altri.

via che l'azione procede, gli stessi gingilli possono diventare oggetto di profonde modifiche, influenti sulle prestazioni balistiche e ben realizzate sul piano estetico, intorno a dettagli come ottica, funzione del sottocanna, tipo di grilletto e caricatore. Dal canto loro, le mappe di gioco abbondano di nemici, sono strutturate per l'uso intensivo dei gadget e costringono a rispolverare le lunghe passeggiate dei primi capitoli di GR, vista la notevole grandezza, premiando le ricognizioni più attente con percorsi alternativi e defilati (salvo imboscate e strettoie). Tra le altre cose, sfruttare la tecnologia bellica in funzione dell'ambiente è fondamentale per il corretto utilizzo dei compagni, che altrimenti si muovono in automatico e intervengono solo per le cure del nostro personaggio (con tre medikit, al massimo, per ogni checkpoint): l'unico comando di squadra, infatti, è l'ordine di puntare a un bersaglio evidenziato a vista o con l'ausilio di un drone (per un massimo di tre ordini di fuoco simultanei), così che i nostri alleati si muovano per raggiungere la posizione di tiro, in qualunque punto della mappa. La soluzione è più duttile di quanto appaia, se ben sfruttata, e trova applicazione su obiettivi di recupero/scorta VIP, eliminazione di nemici, sortite (necessariamente)



### IL RIPOSO DEL GUERRIERO

Fra una missione e l'altra, come da tradizione di GR, il gioco propone un briefing tattico per visionare obiettivi, studiare le alternative d'azione e cambiare l'equipaggiamento del soldato, nel caso non ci soddisfi la dotazione consigliata. Rispetto al passato, però, questa fase serve anche a visionare le sfide disponibili per le missioni (tot uccisioni con un'arma, prestazioni stealth e via di questo passo), utili a sbloccare specifici gingilli; non è più possibile, inoltre, selezionare i membri della squadra da una rosa di specialisti, e nemmeno cambiare il loro armamento.

Ottima la modificabilità delle armi, per l'influenza sulle prestazioni in battaglia e per semplici ragioni estetiche.



L'INTRECCIO SFRUTTA UNA DELLE LINEE NARRATIVE PIÙ ABUSATE DELLA FICTION FANTAPOLITICA



silenziose e sezioni da interpretare in modo più libero, dosando l'utilizzo di armi e droni; se non bastassero i gadget e gli obiettivi più stringenti, a moderare il ricorso agli attacchi frontali interviene, dopo ogni missione, anche il "punteggio Ghost", che sancisce la preferibilità di strategie fondate sulla salvaguardia dei civili, sulla precisione nel tiro e sull'utilizzo della tecnologia bellica anche a livello di punteggio finale. A caratterizzare ulteriormente la campagna in singolo, rispetto ad altri shooter incentrati su coperture e salute auto-rigenerante, interviene anche la frequente presenza dei civili, da tenere in considerazione per completare determinate sfide e non incorrere nel Game Over dopo una strage di innocenti. Per il resto, l'esperienza si è dimostrata piuttosto longeva, sulle 15 ore facendo le cose con calma, senza nemmeno incontrare sezioni particolarmente frustranti: nel caso di GR:FS, non sono le mancanze delle IA e il

I nostri eroi possono solo scappare, di fronte a carri ed elicotteri. In questi casi, serve la cavalleria del cielo.



## LA GENTILEZZA DI UPLAY

I tempi dei DRM invasivi sembrano finiti per Ubisoft: questa volta, il meccanismo anti-pirateria è limitato all'azione dell'interfaccia Uplay (anche in modalità offline), atta a scaricare patch, trovare amici e visionare gli achievement raggiunti, un po' come avviene con Steam. Nel caso il gioco venga comprato sulla piattaforma Valve, la situazione è composita: da un lato, come diciamo altrove, le liste amici sono mediamente più nutrite e possono aiutare nella ricerca di compagni per il co-op; di contro, i due sistemi si sovrappongono e costringono alla ripetizione del login, come avviene con i giochi Games For Windows Live. Personalmente, però, fra i due mali preferisco nettamente il secondo.



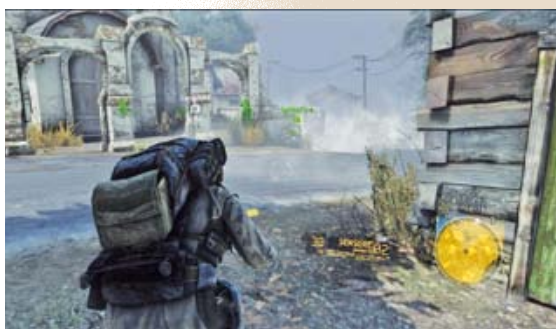
magari dopo un certosino lavoro di preparazione. Insomma, si impreca di meno e ci si diverte di più.

## SALVATE I FANTASMI

Il primo difetto grave dell'edizione PC di Ghost Recon, capace di scalfire la godibilità dell'esperienza complessiva, va ricercato nella sciagurata implementazione del co-op. Intendiamoci: l'esperienza cooperativa può coprire l'intera campagna (con una piccola eccezione), oltre a una modalità a ondate/survival chiamata

modello dei danni a rendere il gameplay relativamente accessibile, bensì l'azione dei gadget sopramenzionati, sempre risolutiva e piacevolmente varia. Certo, i compagni digitali truccano un poco le carte nel ricorso all'occultamento e nell'impossibilità di far scattare gli allarmi, ma è un prezzo che gli sviluppatori hanno pagato per non penalizzare il giocatore con gli errori delle intelligenze artificiali,

**L'INVISIBILITÀ PERMETTE DI  
ATTRAVERSARE NUGOLI DI NEMICI,  
A PATTO DI RISPETTARE PRECISE  
CONDIZIONI DI DISTANZA E VISIBILITÀ**



L'azione di GR:FS è meno efferata, rispetto ad altri recenti shooter.

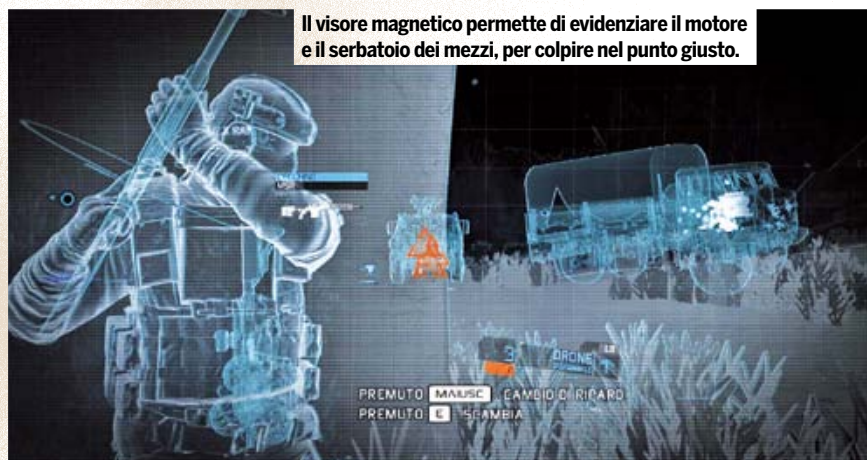
## SOLUZIONI MISTERIOSE

La prova sul gioco non è iniziata nel migliore dei modi: una volta aggiornato il client all'ultima versione, passando attraverso Uplay, mi sono trovato davanti una schermata nera, prima dell'inappellabile ritorno al desktop. Per fortuna, dopo un paio di tentativi, sono riuscito a trovare una soluzione temporanea: impedendo lo scaricamento delle patch, evidentemente colpevoli del fattaccio, ho potuto giocare senza problemi fino ai titoli di coda. Per qualche arcano motivo, poi, il problema si è risolto del tutto installando un pacchetto driver beta per la mia scheda Nvidia, pensato per altri titoli ma misteriosamente efficace sul mio problema.

Il sistema delle coperture non si allontana dai meccanismi classici, ma risulta comunque preciso e ben realizzato.



Il visore magnetico permette di evidenziare il motore e il serbatoio dei mezzi, per colpire nel punto giusto.



## LA FREQUENTE PRESENZA DEI CIVILI È UN FATTORE CARATTERIZZANTE DELL'AZIONE

"Guerriglia", ma è impossibile organizzare una partita al di fuori della propria lista amici, su Uplay o su Steam, con tutte le conseguenze del caso. Naturalmente, la grande diffusione della piattaforma Valve può portare maggiori opportunità, a

patto di aver coltivato un buon numero di amicizie, e nessuno impedisce ai giocatori di comprare 4 copie di GR:FS, a prescindere dalla versione (l'edizione scatola supporta Uplay, ma non Steamworks), per sfruttare appieno le caratteristiche co-op; il limite rimane molto pesante, però, perché taglia fuori dal comparto cooperativo gli utenti meno "social" e frena le possibilità di tutti gli altri, con l'ulteriore condizione di non poter entrare nelle partite già in corso. Una patch

per sistemare l'offerta co-op sarebbe più che gradita, dunque, a fronte di un gioco visibilmente predisposto per questo tipo di fruizione: ogni capitolo si presenta scandito da "adunate" nelle zone sicure e davanti a porte, per riunire il gruppo di giocatori, con sezioni costruite appositamente per sfruttare logiche cooperative, tra inseguimenti a percorsi multipli, incursioni a due squadre e sparatorie tra nemici diversificati. A sminuire le buone qualità di Future

## IL PARCO GIOCHI DEI FANTASMI

Le modalità competitive di GR:FR hanno dato vita a partite divertenti, durante la prova, nonostante il numero ridotto di mappe. Le tipologie di partita sono 4: Conflitto è un deathmatch arricchito dalla presenza di compiti secondari, che spuntano sulla mappa secondo logiche semi-casuali; Escia si basa invece sulla difesa o l'attacco di 5 obiettivi, 2 dei quali sono "farlocchi"; le regole di Sabotaggio e Assedio, infine, si presentano rispettivamente simili a CTF e Last Man Standing, per trasportare bombe nella base avversaria oppure combattere fino all'ultimo uomo. Inutile aggiungere che, in tutti i casi, il ricorso ai gadget è altamente consigliato, per stanare il nemico e colpirlo da posizione sicura.

La superiorità del Ghost è costante, sul piano dell'equipaggiamento. Al massimo, i nemici possono competere per numero.





Le uccisioni ravvicinate hanno la loro animazione dedicata, come di routine.



Soldier, purtroppo, intervengono anche le magagne derivate dalla conversione, su cui Ubisoft è già intervenuta senza riuscire a risolvere del tutto la situazione. A seconda della configurazione sono stati rilevati problemi nel framerate, nella ridefinizione dei comandi e nella stabilità complessiva del gioco, con sporadici crash al desktop e l'impossibilità, nei casi più gravi, di far partire il programma (in un box trovate la nostra esperienza, con qualche utile



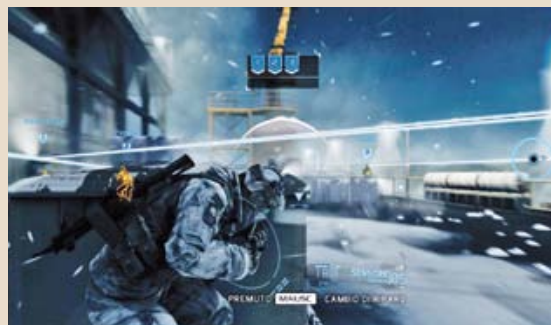
dritta). L'offerta tecnica di base, peraltro, non sarebbe nemmeno male, grazie a diverse opzioni per migliorare l'esperienza sul piano delle texture e degli effetti, anche in DX11, con l'aggiunta dell'ormai onnipresente tessellation: i miglioramenti grafici dell'edizione PC vanno a esaltare il sistema di illuminazione e le tante suggestioni visive, legate agli effetti ambientali (pioggia, neve e nebbie volumetriche), alle

## AL MOMENTO, È IMPOSSIBILE ORGANIZZARE UNA PARTITA AL DI FUORI DELLA PROPRIA LISTA AMICI

coreografie di battaglia e all'uso dei visori tattici. Allo stesso tempo, però, la relativa semplicità della modellazione poligonale cerca di mettere d'accordo la grandezza degli spazi con la limitata potenza di Xbox360 e PS3, con risultati non troppo prestanti sul piano dei dettagli, malgrado l'ottima atmosfera. Nel complesso, tuttavia, è un vero peccato che le cose siano andate così: nonostante i problemi, Ghost Recon: Future Soldier rimane un titolo piacevole anche su PC, forte di una campagna longeva e di uno sfizioso (ma canonico) multiplayer competitivo, con tanto carisma e una notevole varietà di approccio all'azione. Anzi, potrebbe tranquillamente superare le controparti console, per qualità e divertimento, a patto che il team di supporto cominci a fare davvero il suo mestiere. 🧑

### CUSTOM GHOST

La personalizzazione dei soldati è separata tra campagna e multiplayer competitivo, pur presentando gadget e armi dalle simili qualità. In single player vigono le sfide e gli sbocchi delle missioni, per accumulare set completi di armi e nuovo equipaggiamento; nel comparto multiplayer, invece, la varietà è garantita dalla consueta crescita di rank, con diversi gadget aggiuntivi (come le torrette automatiche) e singoli accessori per le armi. In quest'ultimo caso, inoltre, le abilità e i droni visti nel singolo specializzano l'azione di 5 classi, tra cecchini invisibili, cauti assaltatori, ingegneri "robotici" e due ruoli da sbloccare, oltre il livello 50.



La personalizzazione delle classi tiene in conto fattori estetici, accanto a decine di armi, accessori e droni.



### COMMENTO

La nuova avventura dei Fantasma costruisce la sua identità intorno allo stealth, proiettando nel futuro tecnologie e pratiche militari delle guerre moderne: il risultato è particolarmente godibile nella fase di monitoraggio e infiltrazione sul campo di battaglia, grazie a gadget e droni predisposti per supportare il (limitato) lavoro di squadra. Purtroppo, però, al di là dei limiti squisitamente tattici dell'azione, problemi non trascurabili si sono ammassati sul versante tecnico, nella gestione co-op e nella stabilità globale, a causa di un lavoro di conversione non perfettamente riuscito.

- 🟢 Intriganti logiche stealth
- 🟢 Scenari vasti e ben concepiti.
- 🟢 IA funzionali.
- 🔴 Controllo della squadra limitato.
- 🔴 È un porting imperfetto.

**VOTO** [77]

CPU: Dual Core 2.6 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800 GT/ATI Radeon HD 2900  
 SPAZIO SU HD: 6 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: Yager Development, Darside Games  
 PUBLISHER: 2K Games  
 MULTIPLAYER: Internet, LAN  
 PREZZO INDICATIVO: € 49,99



**AZIONE ESISTENZIALE!**

# SPEC OPS: THE LINE

**“Ho osservato una lumaca strisciare sul filo di un rasoio. Questo è il mio sogno, è il mio incubo: strisciare, scivolare lungo la linea del rasoio e sopravvivere” (Col. Kurtz, Apocalypse Now, 1979)**

**L**a citazione qui sopra è quanto mai opportuna, come vedremo fra poco. Prima di tutto, però, va sottolineato il fatto che tutti i pregi che passeremo in rassegna, circa il sorprendente titolo delle SH tedesche Yager e Darside (responsabili, rispettivamente, del single player e del multigiocatore), non sono legati a soluzioni formali particolarmente brillanti, e anzi si confrontano

con un gameplay e un impianto tecnico sostanzialmente conformi agli standard vigenti: Spec Ops: The Line, ultimo rampollo di un'altalenante saga di shooter tattici, è un classico sparattutto in terza persona fondato su coperture e recupero automatico della salute, condito da comandi di squadra così semplici da far pensare, malignamente, a un'implementazione quasi "coatta", giusto per ventilare i canoni della serie. A mio modo di vedere, tuttavia, Spec Ops: The Line porta con sé qualcosa di più prezioso e raro, nel massificato panorama dei moderni action adventure (e no, non sono le tempeste di sabbia): gli sviluppatori hanno puntato in modo deciso sulla trama, definendo un intrigante punto di partenza e un punto d'approdo altrettanto



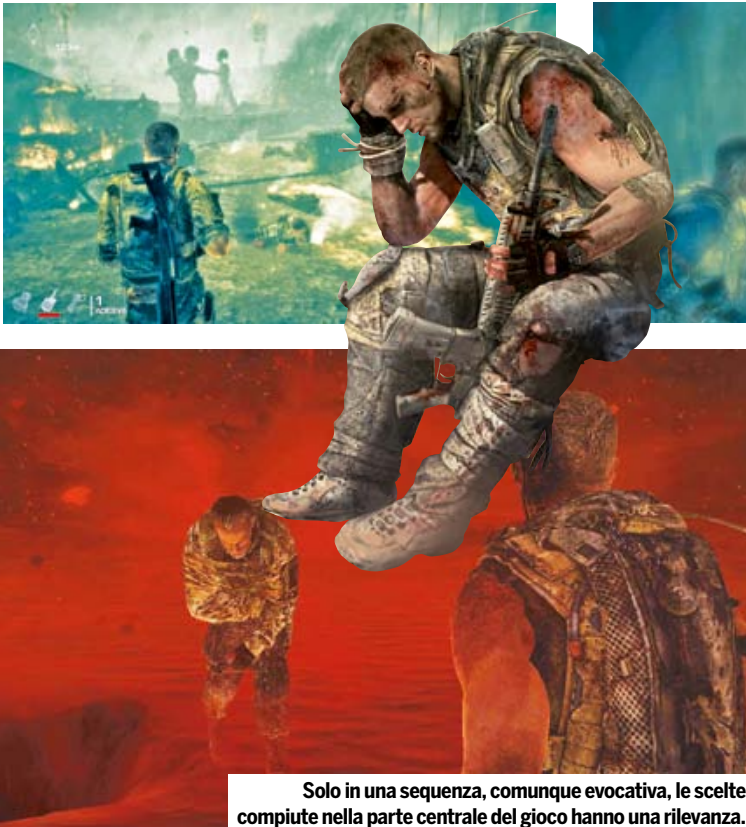
fascinoso, per poi seguire con la giusta cura tutti gli eventi che stanno nel mezzo, in un crescendo di tensione narrativa. Ciò che fanno i buoni libri e i buoni film, insomma, e non è un caso che l'ispirazione di SO:TL sia legata, con precisissimi rimandi, al mondo del cinema e della pagina

**Alcuni ambienti sono tratteggiati in modo davvero ammirevole.**



**GLI SVILUPPATORI HANNO INVESTITO MOLTO SULLA TRAMA, PIÙ DI QUANTO ABBIANO FATTO TANTI BLASONATI COLLEGHI**





Solo in una sequenza, comunque evocativa, le scelte compiute nella parte centrale del gioco hanno una rilevanza.

scritta: per quanto gli autori abbiano evocato decine di riferimenti, le opere in primo piano sono Cuore di Tenebra di Joseph Conrad e il capolavoro cinematografico tratto dallo stesso romanzo, per la regia di Francis Ford Coppola. E non è assolutamente facile riferirsi al modello di Apocalypse Now senza scendere nella retorica, nel semplice riferimento estetico o, addirittura, nella parodia involontaria: in fin dei conti, decine di videogame hanno già rievocato l'implacabile attacco degli elicotteri in territorio nemico, con o senza il sottofondo de La Cavalcata delle Valchirie, e non sono nemmeno mancati i tentativi di riferirsi, in modo più preciso, ai romanzi di Conrad (in Far Cry 2, vedi box). Stavolta, però, il risultato della contaminazione è un videogame ben conscio del medium a cui appartiene, capace di tenersi lontano da confronti troppo

stretti, rispetto a dialoghi e ambientazioni impossibili da eguagliare, e di ricorrere con intelligenza allo strumento della narrazione non lineare. Un piccolo tocco, per la verità, ma quantomai efficace.

### LA CONDANNA DI DUBAI

Delle vicende narrate in SO:TL prendiamo in considerazione solo l'incipit, perché qualsiasi altro dettaglio sarebbe assimilabile a uno spoiler. Dopo un trascurabile ma spettacolare flashforward, assistiamo all'arrivo di una squadra Delta Force nella città di Dubai, nel Deserto Arabico, alla ricerca di una divisione di Marines misteriosamente dispersa. È quasi un eufemismo, però, sottolineare quanto lo spettacolo della città immersa nelle dune, in balia degli eventi naturali, non corrisponda alla realtà nei fatti (anzi, i poveri abitanti dovrebbero fare qualche scongiuro) e nemmeno all'aspetto

Il confine tra realtà e allucinazione è molto labile, in Spec Ops: The Line...



La squadra del Capitano Walker si divide su questioni cruciali. A decidere, però, siamo noi.

## TEMPESTE DI SABBIA HANNO SOMMERSO STRADE E PALAZZI, FINO A TAGLIAR FUORI DUBAI DAL RESTO DEL MONDO

effettivo della metropoli: la versione pensata dagli sviluppatori è un insediamento ancor più scintillante della sua controparte reale, con ogni tipo di lusso a disposizione di turisti occidentali, mega-compagnie e ricchi businessmen mediorientali; soprattutto, però, come in una moderna Gomorra, la vita nella città è stata annientata da un evento distruttivo e inarrestabile, in questo caso a carattere naturale, con strade e palazzi devastati dalle tempeste di sabbia e nessuna via di comunicazione con l'esterno. In questo contesto di (apparente) desola-

### L'ALTRO CUORE DI TENEBRA

Far Cry 2 è un VG controverso eppure esemplare, per il suo tentativo di allargare i confini degli shooter, sulla scia di S.T.A.L.K.E.R. e del più sfortunato Boiling Point: Road to Hell. Allo stesso tempo, però, conosco parecchi giocatori che non sono riusciti a terminare lo storymode, a fronte di infiniti combattimenti e poca varietà, con i maledetti respawn a farla da padrone: forse è per questo che difficilmente ho sentito parlare dell'ottima ispirazione narrativa di FC3, messa in evidenza soprattutto nella seconda parte e rivolta, apertamente, al più famoso romanzo di Joseph Conrad. A mio modo di vedere, però, il lavoro di reinterpretazione compiuto da Yager risulta molto più compatto ed efficace, nonostante le minori ambizioni produttive.





Ormai so la verità, su questi tizi. Non è il caso che ve la dica.



zione, il capitano Walker e i sottoposti Lugo e Adams sono inviati per indagare sulla sorte della 33esima "Dannati" dei Marines, a Dubai per un semplice scalo tra l'Afghanistan e gli U.S.A., dopo che il comandante Konrad (citazione addirittura ridondante) ha interrotto le comunicazioni con il Pentagono, nei giorni segnati dall'apocalisse sabbiosa. Di qui in avanti si dispiega una sorta di on

## BATTAGLIE NEL DESERTO

Il multiplayer di Spec Ops: The Line è piuttosto articolato, in termini di modalità e opzioni di personalizzazione. Crescita del personaggio e livello delle classi seguono strade distinte e ben remunerative, aumentando la frequenza degli sblocchi di armi, corazze, perk, equipaggiamento e orpelli estetici; buone anche le mappe, discretamente numerose e strutturate su più piani, proprio come quelle del single player. Le notizie sono positive anche per la varietà delle regole: 4 tipologie di partita sono assimilabili a DM, TDM, Last Man Standing e Dominio, a cui si affiancano i più elaborati "Sepolto" (tre obiettivi da distruggere per squadra, prima di svelare quello vero) e "Connessione" (particolare stazioni radio vanno impostate su "online", per attivare le zone punteggio). D'altra parte, proprio il gran numero di feature rende difficile il giudizio sulla corta distanza: personalmente sono cresciuto per una quindicina di rank, divertendomi parecchio nonostante la mia allergia per gli shooter online in terza persona, con la visuale intralciata dal personaggio e la possibilità, truffaldina, di guardare da dietro gli angoli. Tra l'altro, come avrete intuito dal tono falso integralista, stavolta ne ho prese davvero tante.

the road "esistenziale" tra rovine luccicanti, civili plagiati e orrori bellici sempre più terribili (fosforo bianco su tutti), che procede senza mai dimenticare l'importanza dell'escalation drammatica nella narrazione, dai fatti più spiegabili alle disperate derive della parte conclusiva. Oltretutto, in riferimento alla principale linea d'ispirazione, la trama si rivela più imprevedibile di quanto sembri: diverse decisioni morali sono state poste lungo la strada, in merito a eventi simbolici e controversi (la morte violenta di qualcuno, innocenti compresi, è sempre in ballo), mentre la struttura "progressiva" del multi-finale ricorda film come Fight Club di David Fincher e Angel Earth di Alan Parker, in cui ogni tassello acquista significato nei

pressi dell'epilogo. Per correttezza, però, va anche detto che gli eventi alternativi della parte centrale non portano a conseguenze imprescindibili, come avviene invece negli ultimi venti minuti di gioco: le scelte non cambiano la sostanza dell'azione, insomma, in uno shooter lineare al 90% dove, però, la minima componente di non linearità perviene a eccellenti risultati. Tra le caratteristiche meno sorprendenti, poi, va annoverata l'influenza della sabbia, reclamizzata fino allo spasimo ma circoscritta, alla fin fine, a eventi scriptati e piccole opportunità di gameplay: semplicemente, diversi tamponamenti e pertugi sono predisposti per rompersi e far entrare (con l'aggiunta di modelli poligonali, nascosti da fumi volumetrici e



Le animazioni non sono sempre perfette. Le conseguenze di un colpo d'arma da fuoco, poi, risultano un tantino esagerate.



Dubai è piena di corde e tubi in obliquo. Resta un mistero cosa ci facessero gli abitanti...

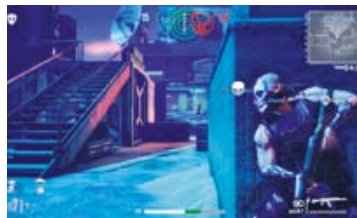


Alcuni nemici (avete notato la divisa dei Marines, vero?) restano solo feriti: sta a noi deciderne la sorte.

texture animate) masse di sabbia, magari investendo il nemico, mentre le tempeste rispondono solo a logiche predefinite, in punti precisi dello storymode, un po' come accade con gli allagamenti di BioShock. Tuttavia, proprio la semi-casualità degli eventi, memore delle anomalie radioattive di S.T.A.L.K.E.R., è andata ad arricchire un'esperienza multigiocatore già abbastanza valida di per sé, con la sabbia che invade le mappe sotto forma di vento rossastro, limitando la visibilità, i movimenti dei fanti e il funzionamento dei dispositivi elettronici. Ribadiamo, però, che l'unica tempesta che davvero conta, nel caso di SO:TL, è quella emotiva del Capitano Martin Walker.

### LA COSCIENZA DI UNO SPARATUTTO

Sulle caratteristiche shooter e sulle qualità tecniche posso passare sopra con più rapidità. Come detto, infatti, in questi comparti l'impianto di SO:TL si presenta più canonico, rispetto alle caratteristiche sopra descritte: la giocabilità d'azione è fondata sui soliti elementi, dati dalle coperture automatiche, dagli scatti tra nascondigli e dall'inquadratura decentrata, bella a vedersi ma poco pratica in multiplayer; il prefisso "Spec Ops", invece, è motivato da una gamma di semplici ordini a disposizione di Walker, per comandare



l'eliminazione di un bersaglio, il lancio di flashbang e la cura di un compagno, con l'aiuto dell'alleato ancora illeso. Non mancano nemmeno le sbavature, con IA a tratti poco reattive (i nemici, però, sono abbastanza forti e armati da venirci a stanare), e un funzionamento poco preciso del meccanismo di copertura, reo di avermi lasciato allo scoperto un attimo di troppo in diverse occasioni. Risulta



condivisibile, invece, la scelta di non usare alcun artificio per diluire la storia oltre le 7-8 intensissime ore, alla massima difficoltà disponibile (un'ulteriore modalità viene sbloccata alla fine della campagna). In merito all'impianto visivo, infine, torna la predominanza degli aspetti positivi: non ci troviamo di fronte a nuovi standard, ma la rappresentazione grafica ruota intorno al narrato in modo molto efficace, accompagnandone i simbolismi con luoghi finemente dettagliati, ottimi contrasti di luce e una città dalla valenza quasi metafisica. La sabbia inghiotte tutto, palazzi, uomini e coscienze, tornando a essere una distesa apparentemente infinita, priva di orme e passioni umane. 🧑

### COMMENTO

Se pensate che la narrazione possa nobilitare uno sparatutto, al pari di altre caratteristiche, Spec Ops: The Line è il titolo che fa per voi. Casi del genere sono addirittura rari, nella media degli action adventure: gli sviluppatori hanno scelto riferimenti "alti" e li hanno onorati fino in fondo, non per raggiungere gli stessi risultati artistici ma per dar vita a un'avventura intrigante e profonda, addirittura adatta a più letture (una per ogni finale). Allo stesso tempo, però, chi ricerca la perfezione nei meccanismi shooter, o addirittura la loro innovazione, potrebbe rimanere relativamente deluso.

- 🟢 Ottima trama.
- 🟢 Potente multi-finale, per significato e struttura.
- 🟢 Corposo multiplayer.
- 🔴 Le meccaniche shooter non sono niente di speciale.

**VOTO [82]**

Finalmente, un po' di rispetto.



CPU: Single Core 2.2 GHz  
 RAM: 1,5 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
 ATI Radeon HD 3600/  
 NVIDIA Geforce 8600  
 SPAZIO SU HD: 210 MB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: PlayBox  
 PUBLISHER:  
 Digital Reality  
 MULTIPLAYER: Assente  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 9,99



**MICROMACCHINE!**

# BANG BANG RACING

**Ci sono cose di cui un buon videogiocatore non ha mai abbastanza: alieni a cui sparare, dragoni da cavalcare e automobili da guidare.**



**S**e poi le auto di cui sopra hanno un aspetto super-deformed, sono dotate di nitro, corrono su piste piene zeppe di curve e bidoni esplosivi, tanto meglio. Ho atteso Bang Bang Racing con ansia, spinto dall'astinenza di giochi veloci e frenetici in stile Micromachines, coltivando segretamente la speranza che il gioco di Digital Reality potesse raccogliermene l'eredità. Purtroppo così non è stato.

### PICCOLO È BELLO?

Intendiamoci, BBR non è un brutto gioco (dopo aver visto FlatOut 3, lo standard di brutto gioco si è abbassato parecchio); più

che altro manca di elementi che lo rendano in qualche modo unico, spassoso, e che gli consentano di essere ricordato per più di qualche ora, relegandolo all'inevitabile oblio a cui sono destinati i titoli mediocri. Destino che non si sforza neanche troppo di evitare: il gioco prevede una modalità carriera in cui sbloccare nuove vetture e tracciati, suddivisa in quattro diverse classi di macchine, che si completa nel giro di un paio d'ore abbondanti; rimane la possibilità di affrontare quattro campionati, uno per classe, su piste comunque già note, buoni giusto per gli achievement, e le corse veloci. Questi ultimi due eventi sono "aperti" ad altri giocatori, fino a un massimo di quattro, in split screen. Che rappresenta il limite più grande di Bang Bang Racing: proporre, nel 2012, il solo multiplayer in locale è davvero pochino. Abbastanza divertente su console, davvero improponibile su PC. Se almeno le gare fossero state sul medesimo schermo, come Micromachines, forse...



### PROVA A PRENDERMI

Per quel che riguarda le corse vere e proprie, cominciamo subito facendo finta di non aver neppure provato la prima classe di macchine, le muscle car, troppo lente per essere davvero divertenti. Le cose migliorano parecchio dalla seconda in su fino all'ultima, quella delle monoposto a ruote scoperte: veloci, scattanti e nervose come ci si aspetta da questo genere di giochi. Le piste sono piuttosto varie, con ambientazioni ben realizzate e layout ricchi di curve, rettilinee, tornanti e scorciatoie, che impongono di imparare a memoria ogni tracciato per riuscire ad affrontarlo al meglio. Alcune



La scelta tra tastiera o pad è piuttosto radicale: per cambiare controller occorre riavviare il gioco.

**NON DELUDE IL COMPORTAMENTO DEGLI AVVERSARI, CHE SPAZIA DAL FASTIDIOSO ALLO STOLIDO**



Praticamente tutte le collisioni, che siano contro avversari o muretti, provocano l'arresto quasi completo della vettura.



L'unico elemento online è dato dalle classifiche dei punteggi realizzati durante le gare.



Le corse possono essere normali, a tempo oppure a eliminazione.

**IL GIOCO REGALA ANCHE QUALCHE SODDISFAZIONE, MA DEL GENERE CHE VORRESTI PROVARE SEMPRE, NON UNA VOLTA OGNI TANTO**



permettendoti di ripartire a tutta birra lungo il prossimo rettilineo, o quando riesci a superare in volata quello davanti a te e vincere per la lunghezza del cofano... Ma è quel genere di soddisfazione che vorresti provare sempre, non una volta ogni tanto.

### UN MOTORE SPOMPATO

Tecnicamente modesto, graficamente gradevole pur nella scarsità di poligoni e di texture, rispetto alle versioni console non cambia praticamente nulla, salvo il supporto per le alte risoluzioni e i 60 fps (e non aspettatevi di poter configurare niente). Due sole le visuali di gioco: una fissa, in stile Micromachines, improponibile per chi come me poi confonde destra e sinistra, e una mobile che sta dietro alla macchina, a volte un po' troppo lenta nell'assecondare il movimento dell'auto, col rischio di non riuscire a vedere per tempo una curva. Un motivo in più per memorizzare i tracciati.

macchine - in tutte le categorie - hanno un raggio di sterzata modello furgone, molto molto ampio, inadatto a questo genere di piste. L'assenza del freno a mano non fa altro

che accentuare questo aspetto, e a poco serve la gestione relativamente "tattica" della frenata, che permette una risposta diversa della macchina a seconda che si inchiodi con l'acceleratore a tavoletta oppure no. Non delude - visto il genere - la AI degli avversari, che spazia dal fastidioso allo stolido, e che rende ogni curva e ogni tamponamento un terno al lotto, un'occasione per urlare di gioia o per imprecare, mentre risulta fin troppo evidente e accentuato l'effetto elastico. Puoi infilare a meraviglia ogni angolo o fare una gara mediocre, il risultato non cambia (quasi mai): all'ultimo giro ci saranno sempre due o tre avversari col fiato sul collo. Tanto vale risparmiarsi il turbo per le ultime curve, dove andare di nitro alla grande.

Certo il gioco sa anche regalare qualche soddisfazione, quando prendi una curva perfetta, col muso che sfiora il guard rail,

### IN ALTERNATIVA...

Di meglio, rispetto a Bang Bang Racing, c'è parecchio. Purtroppo è tutta roba vecchiotta, difficile da recuperare, e che probabilmente richiederà di smanettare un gocciolo di DosBox per riuscire a farla girare. I risultati, però, valgono il tempo e la fatica. Tutta la serie Micromachines, per qualsiasi piattaforma riusciate a trovarla; Ignition, degli stessi Airfix Dogfighter, e l'indimenticato Re-Volt, di cui è uscita qualche tempo fa una patch non ufficiale che aggiunge il multiplayer online (il gioco è del 1999: la sua assenza allora era ancora accettabile).



Le scorciatoie possono rivelarsi tanto utili quanto infide, se non prese alla perfezione.

### COMMENTO

L'unica cosa che si può dire di Bang Bang Racing è che si tratta di una grande occasione sprecata. Graficamente adorabile, avrebbe le potenzialità per fare grandi cose, ma si perde in una modalità single player tutt'altro che memorabile, un modello di guida che si limita al minimo sindacale e un'interfaccia utente mediocre. Di più, si priva del multiplayer online, l'unico elemento che avrebbe davvero potuto risollevarne le sorti. Non costa molto, ma non offre granché di più.

- 🟢 Varietà di circuiti e automobili(ne)
- 🟢 Corse frenetiche
- 🔴 Carriera piuttosto corta
- 🔴 Assenza del multiplayer su internet

**VOTO [56]**

CPU: Dual Core 2.6 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: nVidia  
 GeForce 440 GT/ATI  
 Radeon HD 3400  
 SPAZIO SU HD: 35 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE: SEGA  
 PUBLISHER: Steam  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 39,99

Testo di: **Mario Baccigalupi** (secondvariety@sprea.it)

[www.sega-italia.com/binarydomain/](http://www.sega-italia.com/binarydomain/)



**AZIONE SINTETICA!**

# BINARY DOMAIN

**Le tre leggi sono storia: non importa che gli androidi siano innocui e servizievoli, è sufficiente che non si sostituiscano a noi.**

**U**n oggetto videoludico come Binary Domain dovrebbe essere provato da un vero appassionato di action fantascientifici, a prescindere dal voto finale della recensione. Di fatto, il progetto di SEGA e del fido Nagoshi è di quelli

ambiziosi: prendere quanto di più fruttifero l'industria occidentale sia stata in grado di offrire, nei meccanismi d'azione e negli accenni a una controllata non linearità, e arricchirlo con alcune delle carte vincenti delle produzioni giapponesi, in termini di

trama e caratterizzazione d'ambiente. In questo senso, al di là della reclamizzata feature d'interazione vocale, ciò che salva Binary Domain dal "girone dei cloni" (sul modello di Gears of War, naturalmente) è proprio la capacità di reggersi sugli aspetti appena accennati, risultando alla prova dei fatti un'opera familiare e al contempo desueta. Fra i punti di congiunzione, a cavallo tra due culture di VG e fantascienza, il celebre produttore-designer ha scelto il filo conduttore che, se ricordate, abbiamo tracciato in un approfondimento di TGM: Binary Domain mette ben in evidenza la linea che lega il mito di Prometeo, il romanzo Frankenstein e alcune fra le opere più influenti del cyberpunk, da Blade Runner a Ghost in the Shell (non a caso realizzate ai due estremi dell'Oceano Pacifico), ripetendo al giocatore l'ormai classica domanda sul concetto di "umano", a fronte di esseri artificiali dotati di intelligenza, emotività e libero arbitrio.

Tuttavia, prima che gli appassionati di

**BINARY DOMAIN PROPONE L'ORMAI CLASSICA DOMANDA SUL CONCETTO DI "UMANO", A FRONTE DI ANDROIDI DOTATI LIBERO ARBITRIO**

**Gli scontri contro i boss sono tanti, scenografici ed estenuanti, ma si risolvono tutti alla stessa maniera.**





A volte, rimandare una priorità per aiutare un amico può essere una buona pratica. Se poi veniamo premiati con un achievement...

## È POSSIBILE INFLUENZARE LA SOPRAVVIVENZA DEGLI ALLEATI CON UN SISTEMA IN ODORE DI MASS EFFECT

sulle azioni dell'Amada (soprattutto, sulla storia del fondatore) e della concorrente Bergen, vengono pian piano svelati lungo sei capitoli densi e movimentati, in cui Dan ha modo di interagire con una notevole galleria di personaggi, fino a cambiare "dolcemente" la propria visione del mondo...

### RELAZIONI PERICOLOSE

Da qui in avanti il rischio spoiler è molto alto, dunque usiamo i citati NPC per entrare direttamente nel cuore del gameplay: i compagni digitali possono beneficiare di potenziamenti (come il protagonista, con upgrade per le armi e perk da comporre "a là tetris") e venire selezionati per le missioni, a gruppi



In talune occasioni, compagno personaggi presi di peso da manga e anime giapponesi.

sparatutto e cyberpunk saltino dalla gioia all'unisono (magari sono la stessa persona, come nel mio caso), è bene sottolineare anche gli aspetti meno "idealisti" dell'esperimento, volti ad allargare il mercato dei VG nipponici, oggi in contrazione, e a farlo in fretta: è forse a causa di un'eccessiva solerzia produttiva, dunque, che Binary Domain fa sfoggio di abusate caratteristiche e dimentica di evidenziare gli aspetti meno comuni, con un gameplay opinabilmente (s)bilanciato fra divertenti sparatorie, noiose fasi di passaggio e confronti con i boss alquanto dilatati. Fortunatamente ha gli androidi dalla sua parte...

### IL SOGNO DI AMADA

La trama di BD introduce gradualmente in un mondo cyberpunk maturo e sfaccettato, partendo da un incipit che si fonda, al contrario, su superficiali cliché: Dan "Il Sopravvissuto" Marshall fa parte di una

task force dedicata al controllo e all'eventuale soppressione dei robot pericolosi, nella società del 2080, ed è anche il tipico eroe delle storie action occidentali, tutto machismo e avance alle signorine, insensibile a tematiche esistenzialiste e "diritti" delle macchine. Già dallo scopo della sua missione a Tokyo, però, si profila uno scenario generale ben più interessante: sullo sfondo di un accordo chiamato Seconda Convenzione di Ginevra, in cui viene proibita la creazione di robot "imitativi" di aspetto e intelletto umani, la squadra di Dan deve indagare sull'origine dei cosiddetti Figli del Nulla, androidi costruiti violando le stesse norme internazionali; inconsapevoli della propria natura artificiale, tali esseri potrebbero essere stati prodotti dalla Amada Corporation, una delle due megacorporazioni che controllano il globo a colpi di tecnologie robotiche, stanziata nella capitale giapponese. Tutti i dettagli,

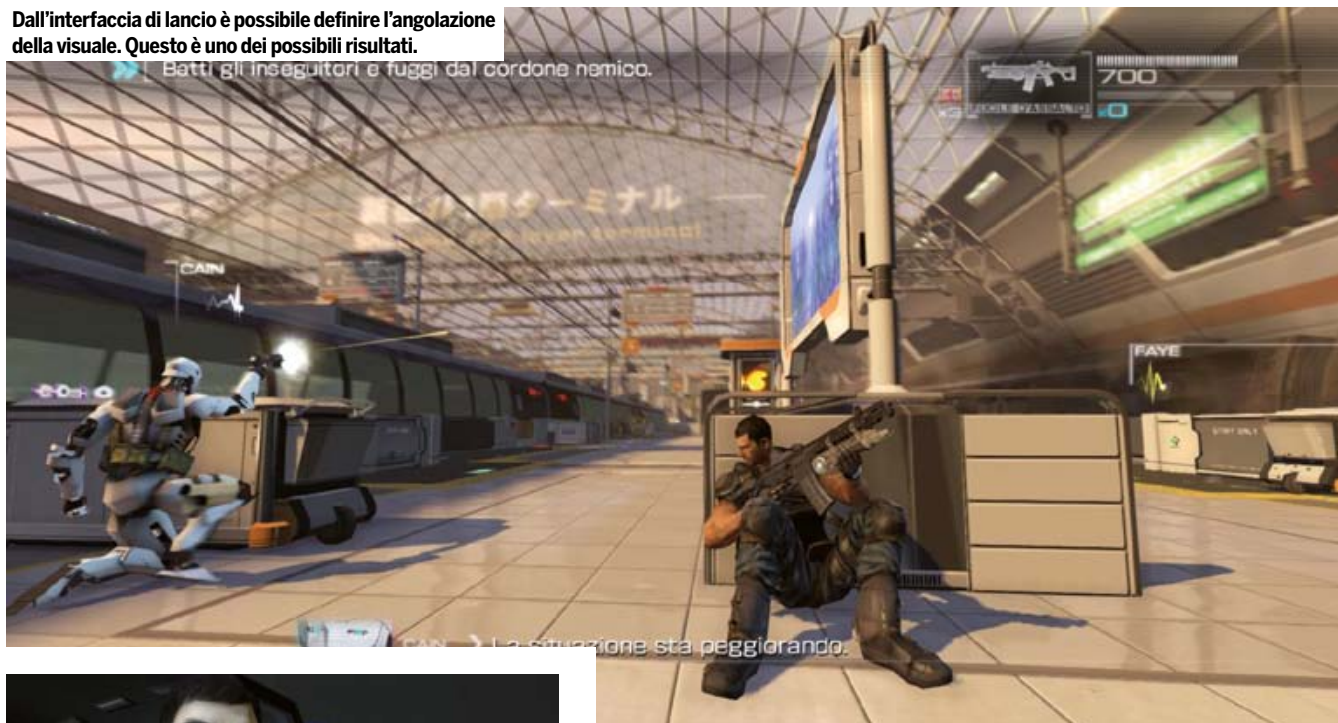
### L'ANGOLO DELLA CONVERSIONE

La conversione PC di Binary Domain sulla carta si presenta completa, ma è in realtà manchevole in diversi aspetti: a parte la possibilità di definire tasti e qualità grafica solo dall'esterno del gioco, le icone di diversi comandi da tastiera risultano poco leggibili e la scelta dei pulsanti inutilmente intricata, quasi a suggerire una scarsa confidenza con il genere specifico, almeno su computer. Di contro, il framerate è sempre alto e stabile (non c'è motivo perché sia altrimenti, ma non si sa mai), e positiva si dimostra anche l'introduzione di slider per definire l'angolazione visiva, utile soprattutto al massimo livello di difficoltà.

Con 3 medikit a disposizione di ogni membro della squadra, morire è quasi disonorevole.



Dall'interfaccia di lancio è possibile definire l'angolazione della visuale. Questo è uno dei possibili risultati.



di uno o più a seconda della situazione, mentre la trama fa in modo che il giocatore debba adoperarli tutti, per poi giungere a un epilogo quasi univoco; dentro a questo "quasi", però, si nasconde la possibilità di influenzare la sopravvivenza degli amici con un sistema in odor di Mass Effect (riferimento "nascosto" ma importante, per la struttura di BD), appoggiato su una rete di cut-scenes dinamiche. In un box torniamo sul funzionamento dei comandi vocali, non inediti e nemmeno perfetti, mentre qui illustriamo le conseguenze, interessanti pur se ridotte, di parole e azioni: se teniamo alla vita degli amici dobbiamo rispondere alle questioni che ci pongono, tra un'azione e l'altra, ricorrendo con coerenza a un campionario di lapidarie affermazioni (fate at-

## LE REAZIONI DEI ROBOT AI COLPI DI ARMA DA FUOCO SONO BEN REALIZZATE, PER RAGIONI DI SPETTACOLO MA NON SOLO

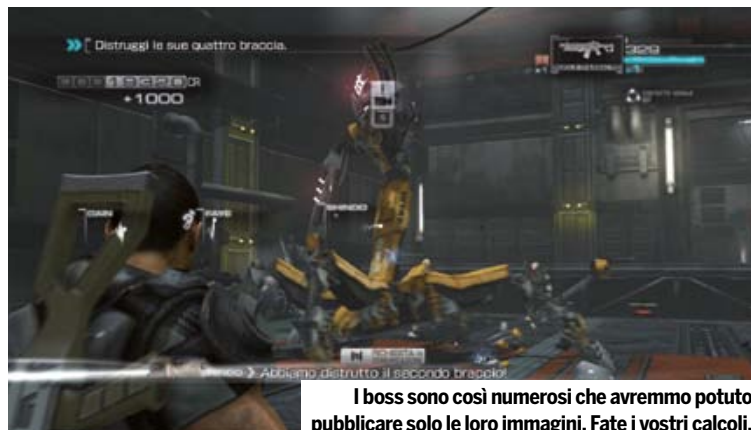
tenzione: nel mio caso, insultando un paio di compagni ne ho causato la morte...); allo stesso tempo, è necessario svolgere il proprio compito in battaglia con eroismo ed efficienza, evitando gli ordini suicidi e coprendo gli alleati senza sparargli addosso. Proprio su quest'ultimo punto cominciano i problemi, dal momento che le IA amiche non si curano troppo della nostra linea di fuoco, diventando un problema a sé stante se si vogliono preservare tutti i compagni; gli avversari, d'altra parte, fanno il loro lavoro di semplici robot e si differenziano più sul piano dell'armamento, della corazza e dell'aspetto che non sull'acutezza della tattica. Inoltre, la variante alla struttura stile Gears of War (cover system, scatto in copertura, focus da sopra alla spalla) è affidata a un esagerato potenziamento del comparto

boss, attraverso battaglie certo numerose, ma anche lunghe e poco originali nelle meccaniche, con l'aggiunta di sequenze sparcchine su mezzi in movimento già viste e altrettanto sovradimensionate. A questo tipo di struttura si deve la longevità dello storymode (nel mio caso tredici ore, al massimo livello di difficoltà), ottenuta senza che il gioco ponga ostacoli particolari sulla strada del giocatore: anzi,



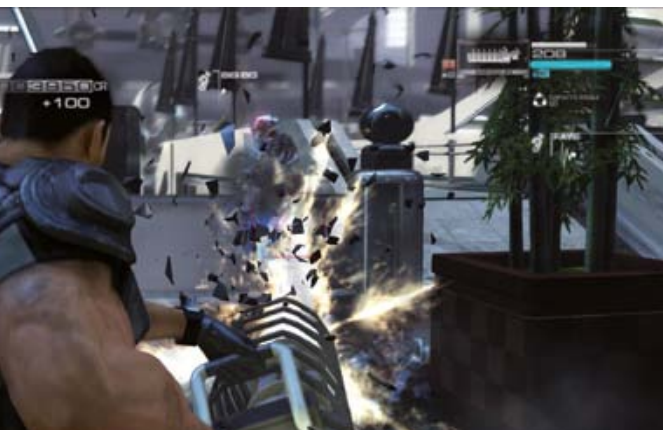
### L'ENNESIMO ASSEDIO

Nonostante la costante presenza di alleati in scena, Binary Domain non dispone di alcuna modalità "drop-in-drop-out": il comparto cooperativo si limita all'ormai abusatissima sequela di stage di sopravvivenza, in questo caso fondata sulla varietà di robot vista nel single player. Anche le modalità competitive non possiedono particolari attrattive, pur se complete di obiettivi da raggiungere in attacco e in difesa: a prescindere dal tipo di partita, le mappe sono poche e ossessivamente geometriche, mentre il sistema di upgrade risulta limitato all'acquisto delle armi, con perk predefiniti a disposizione di 6 classi.



I boss sono così numerosi che avremmo potuto pubblicare solo le loro immagini. Fate i vostri calcoli.





Le trovate di scena aiutano a tener sempre desta l'attenzione del giocatore.



## IL COMPARTO COOPERATIVO SI LIMITA ALL'ORMAI ABUSATISSIMA MODALITÀ SURVIVAL

a dirla tutta, su PC la qualità dell'azione risulta davvero troppo facile, complice il connubio mouse e tastiera, ed è un peccato che la modalità più estrema, decisamente più consona ai controlli, sia disponibile solo al completamento della campagna, come su console. Per fortuna, l'azione distruttiva proposta da Binary Domain riesce a tenere compagnia per tutto il tempo, con il surplus di una minima componente tattica: i vari modelli di robot reagiscono con coerenza a colpi di shotgun, mitragliatrici e granate, perdendo pezzi e trascinandosi sulle braccia se privati delle gambe; l'effetto più efficace, ai fini della caratterizzazione e del gameplay, si ottiene privando le macchine della testa, così da renderle nostre alleate,

oppure lanciando speciali cariche ai robot più grossi, per ottenere un effetto analogo benché temporaneo. Bastano queste caratteristiche a fare di BD uno shooter de-

### LA VOCE DEL PADRONE

Intanto chiariamo un concetto, circa l'influenza dei comandi vocali di BD: per quanto siano presenti decine di input, personalmente sono arrivato alla conclusione del gioco con una manciata di espressioni, del tipo "copritemi" e "raggruppa", al massimo livello di difficoltà, e questo la dice lunga sul reale valore tattico dell'esperienza. Inoltre, come è capitato a TMB in altri contesti, poco più della metà delle mie parole sono state riconosciute, complice la traduzione in italiano (per il resto ben fatta): è divertente essere maltrattati da un compagno perché capisce "ti amo" al posto di "andiamo", ma non risponde esattamente allo scopo della feature...



A qualche giorno dalla pubblicazione, è ancora difficile trovare una partita competitiva a cui partecipare. Non è un buon segno.



gno di essere giocato, insieme al piacevole sistema di upgrade? Beh, considerando che gli sparattutto moderni sono fatti anche di trama, stile e puro spettacolo, la risposta potrebbe essere affermativa: è stato questo insieme di cose a rendermi relativamente soddisfatto alla fine dell'esperienza, nonostante avessi già notato la trascurabilità dell'offerta multiplayer. I Figli del Nulla, però, sarebbero potuti arrivare ben più lontano. 🙄

### COMMENTO

Binary Domain non realizza tutte le sue ambizioni, ma almeno risulta uno sparattutto con più carattere della media. Trama e stile visivo da sci-fi nipponica sono stati sovrapposti a un impianto shooter di stampo occidentale, con risultati complessivamente piacevoli, tra robot che si sbriciolano, interazione con i compagni e classiche digressioni cyber-esistenzialiste. In mezzo alla sarabanda di combattimenti, però, si riesce a intravedere qualcosa di inesperto, una scintilla che è stata trattenuta per adattare il gioco a gusti più "globali". La prossima volta, lasciatela divampare.

- 🟢 Soggetto e ambientazione intriganti.
- 🟢 Piccoli tocchi di non linearità.
- 🔴 Eccessivamente dilatato in alcune fasi.
- 🔴 Multiplayer "tanto per".

**VOTO [74]**

CPU: Dual Core 2.2 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: nVidia  
 GeForce 7900 GT/ATI  
 Radeon HD 2600  
 SPAZIO SU HD: 7 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
 Cyanide Studios  
 PUBLISHER:  
 Cyanide Studios  
 MULTIPLAYER: Assente  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 39,99

www.gameofthrones-rpg.com



STORIE DELLA BARRIERA

# GAME OF THRONES

**Agganciandosi al carisma del serial HBO, quasi all'ultimo minuto, il mondo creato da G.R.R. Martin sbarca nei videogiochi. Per la seconda volta, a dire il vero.**

**L**o sviluppo in casa Cyanide ha ormai preso una strada definita, al di là dei singoli risultati qualitativi. Dopo una lunga militanza nelle simulazioni ciclistiche, il team francese ha realizzato in sequenza Blood Bowl (dal celebre board-game di Games Workshop), il deludente Confrontation, due giochi su Game of Thrones ed è ora impegnata con Of Orcs and Men, titolo dotato di un soggetto piuttosto maturo e singolare. In generale, ognuna di queste produzioni strategico-RPG mostra diverse qualità, a partire dal valido BB, ma la tendenza sembra quella di accumulare troppe idee, potenzialmente valide ma anche difficili da mettere in pratica: purtroppo, il proverbiale "passo più lungo della gamba" è stato

compiuto anche con GoT, nonostante l'interesse ormai globale intorno all'opera di Martin, a causa di una struttura RPG che promette molto e si perde vistosamente nella realizzazione formale, tra piccole ingenuità e macroscopici errori. Prima di proseguire, però, è bene chiarire un concetto: gli autori, già responsabili di un RTS sullo stesso universo, hanno iniziato lo sviluppo ben prima che Il Trono di Spade approdasse in TV, e nel gioco risulta predominante il lavoro svolto nel periodo precedente agli accordi con HBO (per sfruttare lo stesso marchio, le somiglianze di alcuni personaggi e il celebre motivo musicale), in termini di ricostruzione d'ambiente, gameplay e stile visivo. Questa mancanza di veri legami, al di fuori dei romanzi, ha avuto conseguenze positive nella ricerca di una libera interpretazione, nel soggetto e nello schema di gioco, ma ha anche portato GoT a fare a meno di qualità non trascurabili: al di là della rappresentazione estetica, molto meno vibrante nella visione del simil-medioevo di Westeros, l'esperienza non possiede



quel dono di sintesi dimostrato, pur con alcuni limiti, dagli sceneggiatori della trasposizione televisiva, necessario di fronte a un simile groviglio di personaggi, faide e passioni. La timeline corrisponde grossomodo ai primi romanzi, e ci vede nei panni di due personaggi: prima viene presentato l'anziano Mors, impegnato a difendere la Barriera (imponente muro posto a nord del continente, per contenere il caos delle Terre Selvagge; il riferimento al Vallo di Adriano è solo uno dei tanti alla Britannia basso-medievale) con i Guardiani della Notte, alla ricerca di riscatto dopo un'infamante accusa di tradimento; nella sezione successiva incontriamo Alester, Prete Rosso diviso fra conoscenza arcane



Gli oggetti di looting non sono tantissimi, in termini di tipologia, ma sono rappresentati in modo efficace.

**LA STRUTTURA RPG PROMETTE MOLTO E SI PERDE VISTOSAMENTE NELLA REALIZZAZIONE FORMALE**



Diverse situazioni possono essere risolte senza il ricorso alle armi.



Con frequenza semicasuale, l'ultimo colpo viene accompagnato da una finishing move discretamente realizzata.

## IL CANE E LA PREGHIERA

Nel tentativo di caratterizzare ulteriormente il gameplay, a fianco dei protagonisti troviamo due peculiari risorse, in tema con la saga. Mors può controllare in prima persona un cane, a cui è legato dalla condizione di "mutaforma", per fiutare indizi e uccidere silenziosamente i nemici (unica soluzione stealth del gioco). Alester, invece, ha a disposizione qualcosa di più etereo, come il potere della fede, per trovare indicazioni nascoste e artefatti. In entrambi i casi, il sistema prevede specifiche skill da usare in combattimento, con un carattere più diretto per il segugio e uno scopo maggiormente difensivo dalla parte di R'hollor.

di R'hollor e impegno per il proprio Casato, tornato a casa alla morte del padre e presto ricevuto alla corte di regina Cersei, ad Approdo del Re. Dopo le missioni di presentazione, con la creazione dei personaggi (3 classi per ognuno, "pesanti" per Mors e più strategiche per Alester), si dipana una storia non lineare fondata su snodi dialettici, scelte di campo, filmati e finali alternativi, con diversi modi di interpretare i 15 capitoli di gioco. Anche i combattimenti e la crescita di ruolo non deludono per profondità, almeno di primo acchito: i personaggi presentano attributi, poteri, abilità e sistema bonus/malus altamente personalizzabili, all'inizio dell'esperienza

e al passaggio di livello, e sono spesso coadiuvati dalla presenza di alleati, utili per provare le skill delle classi alternative; il combattimento si fonda, con lo stesso rigore RPG, su sequele di mosse in tempo reale e "rallenty" tattico, in una soluzione a cavallo tra Drakensang, Dragon Age e The Witcher 2. Peccato che, come accennato, molti pregi si perdano alla prova del

## LA RAPPRESENTAZIONE DI WESTEROS È TROPPO ANONIMA PER RENDERE GIUSTIZIA ALLA SAGA LETTERARIA



Eccoci qua in mezzo a un'oscura foresta, quando potremmo tranquillamente organizzare un festino.

fatti: i dialoghi risultano lunghi, enfatici e spesso noiosi, a indebolire la componente narrativa, mentre gli scenari si presentano divisi da caricamenti e quick-travel, per di più con una scarsissima interattività; allo stesso tempo, i combattimenti vengono minati dall'uso alquanto schematico delle skill, dalla mancanza di zoom nella visuale e dalla scelta di implementare il rallentamento tattico, al posto di una pausa vera e propria, con risultati poco consoni al tipo di azione. Per quel che riguarda la grafica, invece, vi rimandiamo agli screenshot qui intorno, più efficaci di mille parole... 🐾

## COMMENTO

Cyanide ha messo in piedi un volenteroso spin-off al noto ciclo di romanzi, con piccoli accenni alla serie televisiva, fondato su caratteristiche RPG debitamente complesse che non hanno trovato, però, una degna realizzazione formale. Diverse sbavature interessano l'azione di gioco e la godibilità della trama, in particolare nella calibratura del combat system e nei dialoghi, prolissi e non troppo ispirati; tuttavia, i fanatici di GoT potrebbero perdonare le ingessature del gameplay e l'attempata qualità tecnica, per godere di un'esperienza longeva e tutto sommato dignitosa.

- 🟢 Diligente trasposizione di fatti e luoghi di Westeros
- 🟢 Rigorosa gestione RPG...
- 🔴 ... a cui non corrisponde un'adeguata calibratura.
- 🔴 Impianto attempato, da tutti i punti di vista.

**VOTO [65]**

CPU: Single Core 2.6 GHz  
 RAM: 1 GB  
 SCHEDA VIDEO:  
 Una qualsiasi  
 SPAZIO SU HD: 6.5 GB  
 CONNESSIONE: Internet  
 SVILUPPATORE:  
 Digitalmindsoft  
 DISTRIBUTORE:  
 FX Interactive  
 LOCALIZZAZIONE:  
 Completa  
 PUBLISHER: 1C Company  
 MULTIPLAYER: Internet  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 9.95



**ALLA CARICA!**

# MEN OF WAR ASSAULT SQUAD EDIZIONE GAME OF THE YEAR

**La fanteria è la componente fondamentale di ogni esercito: scoprite il perché nella superba espansione di Men of War.**

**L**a Seconda Guerra Mondiale è sempre gettonatissima in ambito videoludico, e nell'ultimo ventennio le software house si sono divertite a confezionare tonnellate di sparattutto in prima persona e strategici in tempo reale e/a turni. Il trend non è cambiato nel corso degli ultimi anni, anche se abbiamo notato una maggiore propensione allo sviluppo di RTS piuttosto che di FPS: saghe come Company of Heroes (è stato annunciato da poco il secondo capitolo), Blitzkrieg e

**Sfruttare le coperture, in Assault Squad, fa la differenza tra la vita e la morte!**



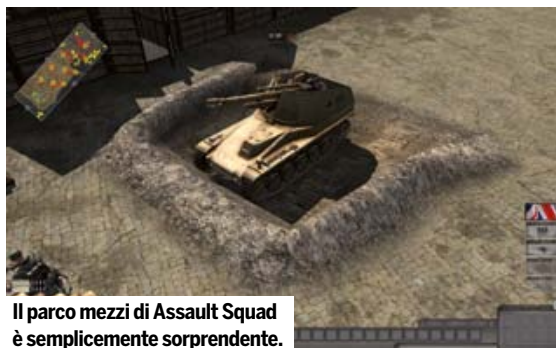
Men of War sono riuscite letteralmente a far breccia nel cuore e nel portafogli dei generali da tastiera e mouse. La serie Men of War di Best Buy è riuscita a differenziarsi dalle altre proponendo un realismo simulativo mai sperimentato in precedenza su un qualsiasi campo di battaglia virtuale e un'esperienza di gioco a dir poco impegnativa. Quindi, se non avete mai gestito un manipolo di soldati durante la Seconda Guerra Mondiale o più semplicemente se siete alla ricerca di un buon RTS con cui dilettrarvi, allora potrebbe interessarvi Men of War: Assault Squad in versione GOTY (Game of the Year), un'edizione creata ad hoc per il Bel Paese da FX Interactive a un prezzo contenuto (si parla di 9,95 euro) e con tutti i cinque DLC finora pubblicati.

#### FRECCHE APPUNTITE

Assault Squad riesce a superare in qualità e giocabilità l'originale Men of War: merito di un'Intelligenza Artificiale a dir poco

convincente e, soprattutto, di un comparto multiplayer finalmente all'altezza delle aspettative dei guerrafondai virtuali. Diversamente da quanto accade nella maggior parte degli RTS in cui basta un semplice clic del mouse per riversare sul campo di battaglia un numero spropositato di unità, nel titolo di Digitalmindsoft ci si trova a impartire ordini a squadre composte solo da una decina di elementi, ognuno dei quali altamente specializzato e dotato di uno specifico equipaggiamento. Ogni squadra potrà essere assemblata dal giocatore in base alle proprie esigenze e agli obiettivi da portare a termine: i soldati potranno strisciare per terra, lanciare granate, correre, caricare le proprie armi e compiere altre operazioni, mentre la gestione di mezzi corazzati e veicoli vari (si parla di circa 300 unità) è davvero profonda, così come il realismo nella distruzione degli scenari. L'Intelligenza Artificiale è semplicemente stupefacente per come riesce a muovere le

**OGNI SQUADRA POTRÀ ESSERE  
 ASSEMBLATA DAL GIOCATORE IN BASE  
 ALLE PROPRIE ESIGENZE**



Il parco mezzi di Assault Squad è semplicemente sorprendente.



Il gioco offre un numero spropositato di mappe con ambientazioni piuttosto variegata.



## L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE FA AMPIO USO DI FOSFORO E SI DIMOSTRA "DIABOLICA" NEL CONTRATTACCARE

determinati punti strategici è fondamentale per far sopravvivere i propri uomini nelle quindici missioni che compongono l'estenuante campagna single player di Assault Squad. E visto che siamo in tema di missioni, diciamo subito che quelle proposte sono lunghe da completare e danno il meglio di sé quando affrontate in cooperativa: la possibilità di poter combattere con altri giocatori umani permette una migliore gestione delle forze in campo e un controllo particolareggiato delle unità. Anche perché l'Intelligenza Artificiale (ci sono quattro livelli di difficoltà), come abbiamo detto in precedenza, fa ampio uso di fosforo e si dimostra "diabolica" nel contrattaccare in modo sagace le nostre difese.

### IN COMPAGNIA

Il comparto multiplayer riesce davvero a esaltare in Assault Squad, con una cinquantina di mappe giocabili e ampiamente personalizzabili e una serie di modalità particolarmente azzeccate. Nell'edizione GOTY troverete tutti e cinque i DLC pubblicati finora (si parla di 25 missioni aggiuntive), la guida ufficiale in formato elettronico e il manuale di gioco, tutti in Italiano. 🧑

truppe nemiche sul campo di battaglia: la ricerca sistematica di una copertura è resa ancor più realistica da un motore fisico di pregevole fattura che permette al giocatore e alla CPU di fare a pezzi lo scenario bellico trasformando in modo dinamico il terreno di gioco. Ogni struttura, infatti, può essere completamente o parzialmente distrutta da una cannonata o da un bel razzo: il crollo improvviso di un palazzo può trasformarsi in un prezioso riparo oppure in una condanna a morte per le vostre unità. Conquistare e difendere

### KILL CONFIRMED

Pur non essendo un titolo stratosferico da un punto di vista tecnico, Assault Squad si difende in modo egregio rispetto all'agguerrita concorrenza grazie a spettacolari effetti volumetrici del fumo, esplosioni e danni realistici, modelli delle unità ricchi di dettagli e soldati animati in modo convincente. Il motore grafico non richiederà un PC super "carrozzato" per sfruttare in modo completo tutte le potenzialità di Assault Squad. Il comparto sonoro, invece, presenta effetti speciali e musiche nella media delle produzioni belliche, mentre il doppiaggio in italiano è ben realizzato.

Ogni elemento dello scenario può essere distrutto dal fuoco amico e da quello nemico.



### COMMENTO

Un RTS davvero impegnativo e mastodontico da completare, un titolo imperdibile in questa edizione per tutti gli appassionati della Seconda Guerra Mondiale.

- 🟢 Multiplayer solido.
- 🟢 Single player impegnativo.
- 🟢 Prezzo competitivo.
- 🟢 Offerta complessiva irrinunciabile.

**QUALITÀ** [5/5]  
**PREZZO** [5/5]

CPU: Dual Core 2 GHz  
 RAM: 2 GB  
 SCHEDA VIDEO: GeForce  
 8800/Radeon HD 3850  
 SPAZIO SU HD: 3 GB  
 CONNESSIONE: ADSL  
 SVILUPPATORE:  
 IC Softclub  
 PUBLISHER: FX Interactive  
 MULTIPLAYER:  
 Internet, LAN  
 PREZZO INDICATIVO:  
 € 19,95



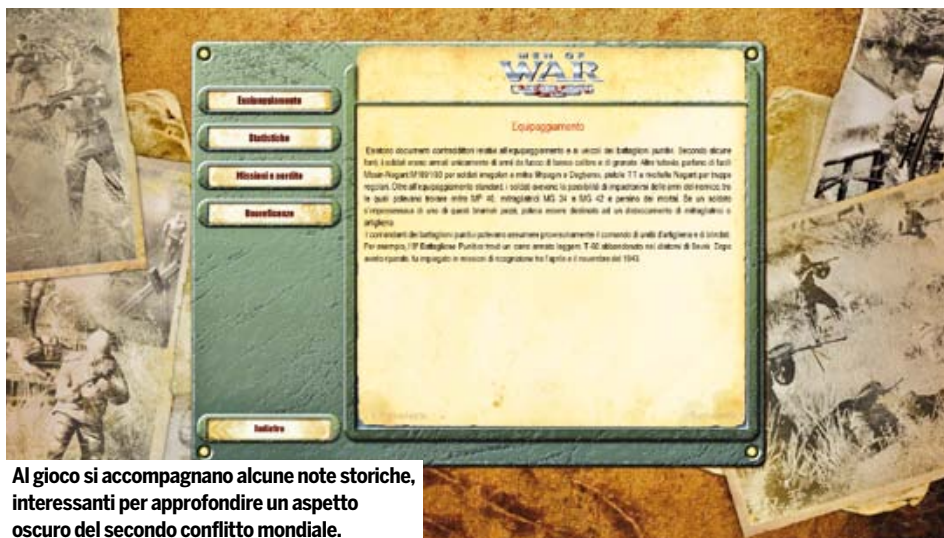
# PER LA MADRE RUSSIA MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES

**“Nell’Armata Rossa ci vuole più coraggio a ritirarsi che ad avanzare”: la serie Men of War porta sui nostri schermi la tragedia del fronte orientale...**

**S** talin sarà stato un tiranno paranoico e un assassino di massa, ma ammettiamolo: aveva un bel paio di baffi. I mustacchi, per quanto rigogliosi, non sembrano però sufficienti a vincere le guerre, soprattutto quando ci si trova ad affrontare la blitzkrieg tedesca. Così, nel 1942, con le divisioni naziste a due passi da Mosca e l’Armata Rossa sul

punto di spezzarsi, il nostro simpatico dittatore pensò bene di puntellare il morale dei suoi soldati promettendo non tanto birra e videogiochi gratuiti, ma piuttosto l’esecuzione sommaria per chiunque si fosse ritirato. Difficile dire se il celebre ordine 227 abbia davvero contribuito ai successi che l’esercito sovietico è riuscito a cogliere dopo quella data, ma certamente

si tratta di una delle misure disciplinari più draconiane dell’intera storia militare. Se fare i soldati nell’Armata Rossa intorno al 1942 non vi sembra il migliore dei destini, sappiate che i fantaccini di linea sono quelli a cui è andata bene: infatti, il medesimo ordine 227 prevedeva la creazione dei battaglioni di disciplina, allegre ciurme nelle quali venivano coscritti i colpevoli di crimini veri o presunti, soprattutto dissidenti politici. A questi battaglioni venivano assegnate le missioni più infami, come assaltare alla



Al gioco si accompagnano alcune note storiche, interessanti per approfondire un aspetto oscuro del secondo conflitto mondiale.

**L'ORDINE 227  
 PREVEDEVA LA  
 CREAZIONE DEI  
 BATTAGLIONI DI  
 DISCIPLINA**





Ogni soldato dispone di un inventario personale, e può appropriarsi delle armi dei caduti.

Condemned Heroes ci pone al comando di piccole squadre di uomini, ciascuno dotato di una specializzazione.

## PER COMPLETARE LE MISSIONI SERVE UNA BUONA CAPACITÀ DI MANOVRA

e usarle per mettere fuori uso un carro armato. Condemned Heroes riesce a creare un'impressione molto cinematografica dei campi di battaglia, offrendo una serie di piccoli eventi che, tutti insieme, tessono l'affresco di un'operazione militare realistica. Rimane fondamentale il ruolo della copertura, e per completare con successo le missioni c'è bisogno di una buona capacità di manovra e un senso del terreno degno di un grande comandante, nonché, occasionalmente, una trafila di prove ed errori che può farsi frustrante per i giocatori meno smalziati.

### REALTÀ BELLICA

Gran parte del merito di Condemned Heroes è da attribuire alle meccaniche, più profonde della media degli RTS. Innanzitutto, l'assenza di una base e della raccolta di risorse impone di economizzare le forze

baionetta i nidi di mitragliatrici o farsi saltare in aria sulle mine. In Condemned Heroes rivivremo la loro storia.

### QUANDO IL GIOCO SI FA DURO

La saga di Men of War è nota per due cose: la grande attenzione al dettaglio e l'infernale livello di difficoltà. Condemned Heroes conferma entrambe le caratteristiche, e si propone come l'epigono fedele della serie. Niente scossoni, quindi, ma nemmeno innovazione: Men of War, in sostanza, propone da più di tre anni lo stesso gioco, aggiornato quanto ad ambientazione e missioni ma identico a se stesso dal punto di vista delle meccaniche. Una scelta, questa, giustificata dalla natura "impopolare" di questa serie, che si rivolge ai più smalziati giocatori

di RTS, stanchi di titoli troppo facili. I generali da tastiera che non temono una sfida troveranno, quindi, pane per i propri denti: Condemned Heroes non raggiunge le cime di frustrazione di Vietnam, ma si mantiene comunque decisamente impegnativo anche al livello più basso di difficoltà. Molta della sofferenza che verrà inflitta ai nostri neuroni è legata alla natura delle missioni, al limite del suicida in ossequio alla storia. Nel corso delle quattro campagne ci troveremo ad affrontare situazioni piuttosto varie, accomunate dall'enorme superiorità di uomini e mezzi di cui godranno i nostri avversari. Sopravvivere sarà una sfida continua, e richiederà un approccio metodico: strisciare nell'ombra per aggirare una posizione nemica, cecchinare i malcapitati astanti, impadronirsi delle loro armi

### PIATTO RICCO

Al prezzo di € 19,95, l'edizione FX Interactive di Condemned Heroes offre, oltre al titolo completamente tradotto in lingua italiana, anche 300 punti FX e il primo gioco della serie, Men of War. Si tratta di un'offerta interessante, soprattutto visto il valore del capostipite, datato 2009: un tattico in tempo reale di razza, forse addirittura il titolo più riuscito dell'intera saga.



Gli ambienti sono completamente distruttibili, e rendono bene l'effetto di un campo di battaglia in continuo mutamento.



L'interfaccia svolge un buon lavoro nel mostrare le possibili coperture, imprescindibili per ogni assalto.



I cacciacarri sovietici sono inconfondibili per design e colorazione. D'altra parte, li abbiamo visti in miriadi di videogiochi.

in campo, imparando a microgestire ogni singolo soldato non diversamente da quanto avviene in Commandos. La scala non è ampia e, sebbene le truppe sul campo siano spesso numerose, ne controlleremo direttamente solo una piccola parte: proprio la squadra preposta alle azioni più pericolose. Ciascun soldato dispone di un inventario proprio, ed è possibile raccogliere armi e munizioni dai corpi dei nemici caduti. I veicoli subiscono danni localizzati, hanno un equipaggio e posso-

## GRAFICA DI GUERRA

Rispetto ai precedenti Men of War, l'estetica di Condemned Heroes appare migliorata e aggiornata al 2012. Le soluzioni tecniche non sono affatto miracolose, ma l'aggiornamento delle texture dei soldati si nota, e garantisce un buon impatto al massimo livello di zoom. Non esaltano, invece, il terreno e i modelli dei veicoli che sanno un po' di vecchio. Niente di particolare sul fronte del sonoro, con effetti e musiche che non si distinguono dalla media.

Pochi veicoli sono iconici dell'Armata Rossa quanto i T-34, veri protagonisti della guerra sul fronte orientale.



## CONDEMNED HEROES È UN GIOCO SVILUPPATO INTORNO A UN'IDEA PRECISA

no essere conquistati. La varietà di uomini e mezzi è ampia, tra cecchini, squadre di mortai, T-34 e carri pesanti Iosif Stalin, così come lo sono gli scenari di guerra, che ci conducono dalla disperata difesa della Madre Russia alla conquista della Germania. Condemned Heroes è un gioco sviluppato intorno a un'idea precisa, quella di proporre ai veterani della saga una nuova dose di sudore e sangue, mentre si scervellano per risolvere le nuove, proibitive missioni. La scelta dell'ambientazione è azzeccata, quantomeno per evitare la sindrome del "già visto" tipica dei titoli dedicati alla Seconda Guerra Mondiale, ma non è, a dire il vero, sfruttata granché. I dialoghi sono pochi e la storia estremamente leggera, mentre gli articoli storici inclusi presentano le vicende dei battaglioni penali in maniera adeguata, ma fredda. Un passo indietro, invece, si registra per quanto riguarda il multiplayer, soprattutto

se pensiamo ai fasti di Assault Squad. Solo quattro mappe e due modalità di gioco, per un massimo di otto giocatori. Sfortunatamente, sembra sparita anche la modalità cooperativa. Un plauso per la traduzione italiana, valida come da tradizione FX, mentre il doppiaggio, sempre nella nostra lingua, avrebbe beneficiato di maggior convinzione. Il tutto a poco meno di venti euro, tutto sommato una cifra giustificata, visto il valore intrinseco della struttura di gioco. 📌

## COMMENTO

Condemned Heroes non rappresenta niente di nuovo sotto il sole. A ben guardare, l'intera saga non è cambiata molto dalle origini. Assault Squad poneva l'enfasi sul multiplayer, Vietnam spostava in avanti di un trentennio le lancette dell'ambientazione ma, sostanzialmente, il cuore del gioco è rimasto il medesimo. Proposto a questo prezzo, Condemned Heroes non è affatto male, ma solo a patto che abbiate amato i predecessori e che desideriate mettere nuovamente alla prova le vostre capacità tattiche.

- 🟢 Grande attenzione al dettaglio.
- 🟢 Ambientazione interessante.
- 🔴 Niente di davvero innovativo.
- 🔴 Può rivelarsi frustrante.

VOTO [78]



Per segnalazioni, osservazioni  
e insulti, il mio indirizzo di posta  
elettronica vi è amico.  
turrini.roberto@tgmonline.it

# Indie Zone

## IndieCade lo dici a tua sorella!

**S**i è da poco concluso l'E3 e, anche quest'anno, un lotto dello show floor era destinato ad ospitare una selezione dei giochi registrati per partecipare all'International Festival of Independent Games (da adesso IndieCade) che si terrà ad ottobre. Sul sito della manifestazione, la prima cosa che viene detta dell'IndieCade è che si tratta dell'unico evento nazionale stand-alone dedicato alle produzioni indipendenti. Nell'ottobre del 2009, il Los Angeles Time lo ha addirittura definito come il Sundance (il più importante festival del cinema indipendente) della videogame industry. La presentazione continua con l'elenco di tutte le cose offerte durante le quattro giornate di ottobre, tra le quali: conferenze per [e con] i professionisti, attività per le famiglie, hands-on, eventi social oriented, cerimonie di premiazione in pompa magna con tanto di red carpet e momenti in cui publisher, sviluppatori e distributori possono ritrovarsi per scambiarsi idee e fare rete. Insomma, si tratta di un appuntamento molto articolato, con tantissima carne al fuoco e un impegno, in termini di quattrini investiti, tutt'altro che trascurabile. Ora, a prescindere dal fatto che il mio scetticismo mi porterebbe ad identificare nell'IndieCade il festival degli sviluppatori indipendenti "in cerca di pubblicazione", navigare per i tanti sotto menù del sito ufficiale e verificarne l'estrema qualità ed efficienza, mi ha fatto riflettere che troppo spesso confondo ciò che è indipendente con ciò che è

**"Non potete servire a Dio e a Mammona" (Gesù, Mt 6: 24-34).**

indie. A ben pensarci, questa confusione si configura più come un tipo di approssimazione necessaria per sopravvivere al mare magnum di internet, visto che non sempre è possibile verificare la genesi di un progetto di sviluppo. Ciò detto, con il passare del tempo e con la sempre più marcata penetrazione dei canali espositivi (quale, appunto, la presenza dell'IndieCade all'E3), tenere a mente che esiste una differenza sostanziale tra lo sviluppo indie e lo sviluppo indipendente diventa quanto mai necessario, specie se si vuole contestualizzare un qualsivoglia prodotto di intrattenimento. Sulle pagine della IndieZone hanno trovato spazio i titoli più disparati, realizzati nell'ambito tanto delle videogame jam internazionali (come la Ludum Dare, presentata questo mese), quanto nell'ambito di studi strutturati e auto-finanziati; il fatto che un gioco fosse nato con lo scopo di generare denaro [o meno] è sempre stato marginale. Eppure, tra la prima versione del Closure di Tyler Glaiel, quella browser-based, e la seconda, quella in uscita per PSN, la differenza del volume produttivo e delle finalità è dannatamente evidente.

Ora, tornando alla dicotomia autorialità/rischio discussa un paio di editoriali fa, è facile ipotizzare che, nel primo caso, il focus dello sviluppatore fosse tutto concentrato sull'esprimere la propria idea al meglio, senza preoccuparsi della necessità di venderla; nel secondo caso, al contrario, approdando ad un marketplace estremamente competitivo e selettivo, l'ipotesi che le notti dell'autore siano turbate dall'incubo del flop non è poi così campata per aria. Insomma, ben guardandomi dall'esprimere un giudizio di valore sulle due diverse situazioni, mi è chiara una cosa: la vera discriminante è il denaro. E poco importa se esso sia da guadagnare, da investire o da restituire, ciò che mi interessa, in questa sede, è qualificarlo come ago della bilancia capace di solcare il limite tra ciò che è [solo] indipendente e ciò che è [anche] indie, qualunque siano le conseguenze, per il settore, di questa ancor poco esplorata frontiera. \*

Muhammad Ali vs. Ryu, of Combo Culture Kidnapper - 2012 (facebook.com/combo.culturekidnapper)



»SITO: [www.thechineseroom.co.uk](http://www.thechineseroom.co.uk)

# MUSICHE DA PAURA

Questo mese intervistiamo un'ospite d'eccezione: Jessica Curry, condirettrice di "thechineseroom" e compositrice della colonna sonora del videogioco di culto Dear Esther.



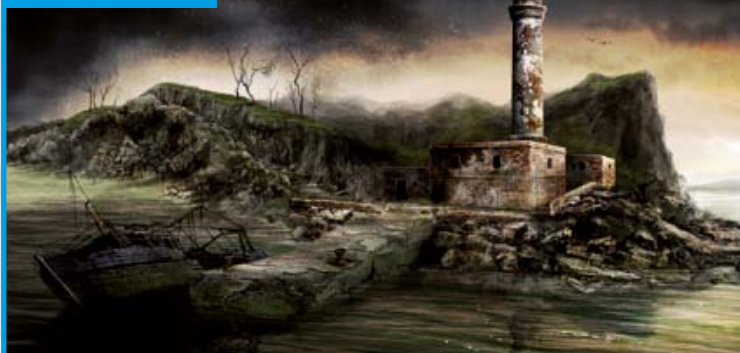
Jessica Curry, musicista e condirettrice di thechineseroom.

Jessica Curry ha lavorato in teatro, a cortometraggi e installazioni come Perpetual Light: Requiem for an Unscorched Earth, sponsorizzata dall'UNESCO e dedicata alle vittime dell'olocausto nucleare. Recentemente si è cimentata negli esperimenti videoludici Korsakovia e Dear Esther, entrambi frutto della ricerca del Dipartimento di Tecnologie Creative dell'Università di Portsmouth. Il rifacimento di quest'ultimo, una malinconica (video) storia d'amore e morte, si è rivelato essere la sorpresa dell'anno.

**TGM: Salve, Jessica, parli un po' di te e del tuo lavoro!**

**JC:** Sono una compositrice e ho collaborato a un'ampissima gamma di progetti nel corso degli ultimi 15 anni. Non ho mai seguito una particolare strategia riguardo la mia carriera, di solito mi sono buttata su ciò che più mi interessava, piuttosto che intraprendere un percorso predefinito. In un certo senso, questo approccio ha funzionato bene, perché mi ha sempre permes-

Dear Esther, bozzetto di Ben Andrews.



so di dedicarmi a qualcosa di cui ero appassionata, ma da un punto di vista pratico è molto più difficile inserirmi in una categoria; un committente non può dire: "Oh, questa è la tizia che ha fatto X, ingaggiandola!" – ciò significa che ho dovuto lavorare ancora più sodo per essere riconosciuta per quello che faccio. Ma non cambierei nulla del mio passato, mai ho avuto il sentore di compiere un mero dovere.

**TGM: Le musiche che componi riscuotono sempre un notevole successo, qual è il tuo segreto?**

**JC:** Il filo conduttore che unisce tutta la mia produzione è il mio stile musicale, e penso ci sia definitivamente uno stile "alla Jessica Curry"! Ogni artista, ai suoi esordi, inizia a creare imitando chi ammira, è così che si impara, poi però trova la propria strada. È difficile per me spiegare cosa sia la mia musica, ma so che chi mi ascolta spesso tende ad avere intense reazioni emotive. Ciò si è rivelato particolarmente vero per la colonna sonora di Dear Esther.

**TGM: A proposito, puoi spiegarci come ne hai realizzato la colonna sonora?**

**JC:** Dan [Pinchbeck, autore di Dear Esther] e io, collaboriamo proficuamente sin dal

2003. Uno dei suoi punti di forza, è che coinvolge la squadra sin dalle fasi iniziali di sviluppo, così ciascun membro ha una profonda conoscenza dell'opera e si sente totalmente partecipe del processo. Mi mostrò i bozzetti preliminari e alcuni dei paesaggi chiave dell'isola su cui si svolge Dear Esther: un luogo talmente evocativo che fissarci una musica sopra m'è venuto naturale! Le parole di Dan sono sempre fondamentali per la mia composizione e il suo ottimo testo mi ha fornito un altro importante punto di riferimento da cui partire. Praticamente ogni brano scritto è finito nel gioco, questo è stato proprio uno di quei progetti in cui tutto è filato liscio!

**TGM: Quanto c'è di te nella tua arte?**

**JC:** Ritengo che la maggioranza della gente riesca a percepire quanto ci sia di vero (o meno) nell'arte e nella musica: se qualcosa è fatto in maniera cinica lo si sente o vede subito. Spero che si riesca a riconoscere nella mia musica uno slancio di onestà e passione. Poco fa stavo registrando un pezzo per Amnesia: A Machine for Pigs e ho addirittura rotto un tasto del mio pianoforte perché troppo presa dalla foga del momento! Quel senso di rapimento, quando il mondo che ti circonda scompare, e rimani tu sola con la

Amnesia: A Machine for Pigs, bozzetto di Ben Andrews.



**HO CERCATO PER LUNGO TEMPO IL POSTO GIUSTO IN CUI COLLOCARE IL MIO LAVORO: LA MIA MUSICA SEMBRA AVER TROVATO IL SUO AMBIENTE NATURALE NEI VIDEOGIOCHI!**

In Korsakovia il giocatore vive in prima persona la terrificante esperienza di un paziente malato di amnesia anterograda o sindrome di Korsakoff. Bozzetto di Ben Andrews.



tua musica... è una sensazione esilarante e profondamente soddisfacente: uno dei migliori aspetti dell'essere creativi. Ciò che forse mi ha più sorpresa riguardo Dear Esther, è stata la reazione dei giocatori alla colonna sonora. Tantissime persone hanno impiegato tempo ed energie per esternare cosa la mia musica significasse per loro. Non posso sottovalutare l'importanza di questa interazione – dopotutto non vivo nel vuoto – e per me il comporre è un atto di comunicazione diretta: sentire che il mio lavoro smuove qualcosa dentro qualcun altro è davvero appagante. È anche strano sapere che in un certo senso entri nelle vite di perfetti sconosciuti provocando in loro delle forti impressioni, ma a mio avviso è questa la meravigliosa e fondamentale funzione dell'arte.

**TGM: Cosa ne pensi dell'attuale scena indipendente?**

**JC:** Credo questo sia un periodo davvero fantastico per la nostra industria e la cosa più bella di lavorare a titoli indipendenti è il grado di libertà creativa che ti consentono. Essere indipendenti comporta certo dei rischi, ma vale la pena correrli, poiché il livello dei compromessi a cui sottostare è minimo. Se fondi una compagnia videoludica indipendente, allora hai la possibilità di plasmare lo studio esattamente come vuoi che sia, e ciò può andare dal modo in cui ti relazioni con i tuoi colleghi, al tipo di giochi che intendi produrre, a quali biscotti mangiare durante la pausa caffè! Qui a thechineseroom sappiamo che la musica è imprescindibile per la nostra narrativa: il che non mi fa sentire un piccolo ingranaggio di una ruota, bensì una parte integrante dell'esperienza che i giocatori andranno a godere.

**TGM: Dear Esther è stato un trionfo travolgente, ve lo aspettavate? Qualche consiglio da dare a degli aspiranti sviluppatori?**

**JC:** Grazie a Dear Esther abbiamo imparato che la gente è desiderosa e pronta

a sperimentare nuove forme di intrattenimento. È da un bel po' che Dan e io siamo stufi di sentir definire i videogiocatori stupidi e violenti! È una prospettiva tanto ristretta e così semplicistica da far ridere. Non eravamo sicuri che qualcuno si sarebbe mai interessato a Dear Esther, ma la risposta, sia in termini di critica che vendite, ci ha sbalorditi. Quindi il mio consiglio per chiunque si accinga a sviluppare giochi o scrivere musica è solo di fare ciò che si vuole e come lo si vuol fare: seguire le proprie passioni piuttosto che ciò che si crede sia il mercato. Il mercato alla fin fine siamo noi a costruircelo!

**TGM: A cosa state lavorando adesso?**

**JC:** Ora mi sto occupando di due nuovi titoli: il gioco dell'orrore A Machine for Pigs ed Everybody's Gone to the Rapture. Sono diversissimi e ciascuno di loro presenta le sue proprie specifiche difficoltà! Ma è un bene essere un po' spaventata dalle sfide che sto affrontando, mi tiene sulle spine e fa sì che non diventi mai compiacente con me stessa. È ab-



Everybody's Gone to the Rapture, bozzetto di Ben Andrews.

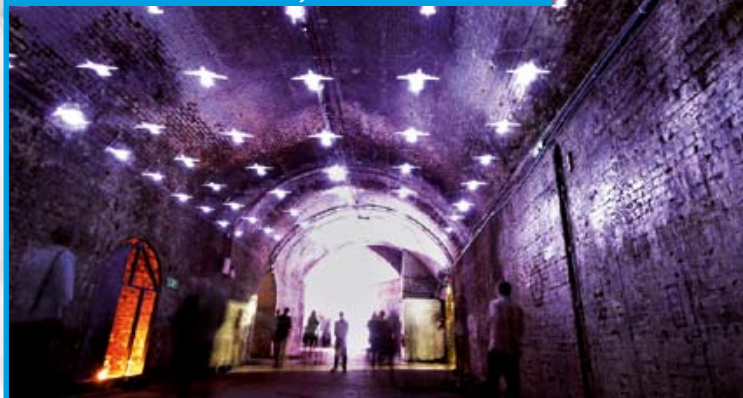
Dear Esther, thechineseroom 2012.



bastanza surreale lavorare a due giochi così agli antipodi, ma anche utile perché spesso, se ci si concentra su di un singolo progetto, è molto facile non accorgersi degli errori che si stanno facendo: gli sei talmente vicina che di fatto non riesci più a osservarlo in maniera obiettiva; poter passare dall'uno all'altro, invece, mi consente di dedicarmi per un attimo al secondo, quando il primo mi porta a strapparmi i capelli! ■

**SAPERE DI POTER AVERE UN IMPATTO SULLE IDEE, SULLE EMOZIONI E SUI SENTIMENTI DEGLI ALTRI: QUESTO È TUTTO CIÒ CHE CONTA.**

Uno scatto dalla mostra Perpetual Light. Museo d'arte contemporanea The Old Vic Tunnels, gallerie della stazione Waterloo di Londra. Foto di Chryssa Panoussiadou.



# Ludum Dare

"Se rispetti tutte le regole, ti perdi tutto il divertimento!"  
(Katharine Hepburn).



**N**el 2002, tale Geoff Howland diede il via a quella che oggi è una delle competizioni della scena indie più apprezzate e partecipate: la Ludum Dare, appunto. Trovare informazioni sulla genesi della manifestazione è tutt'altro che facile. Gli attuali organizzatori, infatti, sembrano dare poco peso alla storicità dell'evento, quanto piuttosto evidenziare che ogni aspetto viene gestito da indipendenti per indipendenti. Eppure, nel corso degli anni, le sottoscrizio-



ni sono aumentate in maniera esponenziale, arrivando addirittura a superare quota 1.400 nell'ultima edizione di aprile. Le regole per partecipare sono poche, ma molto rigide: si deve lavorare da soli, il gioco deve essere prodotto in 48 ore, il source code deve essere incluso e bisogna ispirarsi ad un tema specifico, annunciato in via definitiva giusto un attimo prima dello "start" ufficiale. Dal 2010, a lato della competizione, che ripetiamo essere "no prize" e quindi senza un premio vero e proprio, si è affermata una jam session più rilassata e dalle maglie molto più larghe: si può lavorare in team, il tempo a disposizione sale a 72 ore e si possono usare asset di sviluppo realizzati in precedenza. Lo scopo dichiarato, comunque, rimane lo stesso: "Incoraggiare le

persone a sedersi e creare qualcosa". Ora, al di là della serietà con cui viene presentata la manifestazione, non soffermandosi troppo sulle categorie utilizzate per le votazioni (il grado di umorismo, l'aderenza al tema, il divertimento tout court e l'innovazione apportata) e non approfondendo la possibilità di spulciarsi le migliaia di post pubblicati sul blog ufficiale dai tantissimi utenti del Ludum Dare, ciò che, ancora una volta, lascia basiti, è la quantità e la qualità dei videogiochi presenti in archivio. Nonostante la navigazione tra i menù non sia propriamente user friendly, un box laterale permette di accedere velocemente ai titoli con l'overall più alto e già dopo pochi click la sensazione è quella di avere un patrimonio ludico di inestimabile valore, qui rilasciato gratuitamente e senza compromessi. Giusto per rimanere nell'ambito dell'ultima competizione, una menzione d'onore va fatta al Fracuum di Tyler Glaiel (quello di Closure, recensito il mese scorso): una serie di labirinti concentrici attraverso i quali trovare una via d'uscita, stando però attenti ad evitare nemici ed ostacoli mortali. Ma è impossibile non citare anche Moon Base di morganquirk, platform che implementa il concetto di spostamento tra le piattaforme grazie all'attrazione gravitazionale esercitata da piccoli pianeti da "lanciare" per il livello; così come Lonely Hated Rock di Xion, uno strategico in tempo reale velocissimo con una grafica vettoriale davvero fuori di testa. Ma si potrebbe continuare con lo shooter Gravity, piuttosto che Cruel Space o Dude, where's my world? o...

Dai, facciamo che l'indirizzo è [ludumdare.com](http://ludumdare.com) e continuiamo l'elenco sul forum di TGM?

**LO SCOPO DICHIARATO, COMUNQUE, RIMANE LO STESSO: "INCORAGGIARE LE PERSONE A SEDERSI E CREARE QUALCOSA".**



Moon Base, di morganquirk



Dude, where's my world?  
di Zamando

»SVILUPPATORE: Robert Yang, Mohini Dutta e Ben Norskov »SITO: [souvenirgame.com](http://souvenirgame.com)

# Souvenir

"Ogni adulto convive con il bambino che è stato"  
(Sigmund Freud, 1856 - 1939).



**C'**è qualcosa di strano, in Souvenir; qualcosa che ti incuriosisce e ti cattura; qualcosa che ti lascia vagabondare per l'ambiente di gioco senza precisare dove andare, o perché. Poi (ma è una questione di pochi minuti) ci si accorge che una vera "fine" non c'è... e tutto rientra nei ranghi della sperimentazione fine a sé stessa.

## Istruzione non statale

Si, perché Souvenir è un prototipo; un progetto di ricerca di tre studenti iscritti al Master in Design and Technology dell'Istituto Parsons di New York (MFA), che hanno sfruttato la tecnologia degli sparattutto in prima persona per realizzare una sorta di diario interattivo attraverso il quale veicolare stati d'animo, ricordi, luoghi della memoria e immagini. L'ambiente tridimensionale in cui ci si muove, in realtà, è per la maggior parte vuoto, ma disseminate per lo spazio ci sono architetture verosimili posizionate su più piani che spesso convergono, sovrapponendosi. Gli stessi sviluppatori, nel presentare il proprio lavoro, spiegano che per il level design si sono ispirati ai mondi di Escher, le cui geometrie "non euclidee" ben sintetizzano il disorientamento vissuto da ogni ragazzo che "lascia la casa dei genitori per diventare adulto. Girovagare per gli ambienti di Souvenir - continuano gli

autori - è un'esperienza che permette di rivivere le fasi salienti tipiche dell'infanzia e dell'adolescenza, così da ricostruire le tappe evolutive che portano alla maturità: i primi passi, le maestre di scuola, le gite, il saggio di danza, i pomeriggi con gli amici, gli esami, il primo amore, i litigi con i genitori, l'università: tanti piccoli momenti di vita quotidiana che gli sviluppatori hanno associato a frasi e location specifiche, appositamente ricostruite e collocate in un controverso ambiente 3D entro cui muoversi, manco si stesse giocando a Portal. Insomma: una seduta dallo psicanalista fatta comodamente (e gratis) da casa!

## Però è rotto!

Non è tutto oro quello che luccica; e infatti, se il concept ed il design di Souvenir sono decisamente carismatici e curati, tanto il sistema di controllo quanto la fisica degli spostamenti tra le piattaforme sono abborracciati e poco rifiniti. D'accordo, bisogna tenere a mente che si tratta di un lavoro scolastico e non di un prodotto d'intrattenimento tout court, ma se per

## COMMENTO

Souvenir è un titolo che merita almeno di essere provato, vuoi per l'idea alla base del progetto, vuoi per l'efficacia simbolica dei singoli ambienti assiepati nell'altrimenti vuoto spazio di gioco. Nel farlo, però, è necessario avere ben chiaro che il suo sistema di controllo e la fisica degli spostamenti sono difettosi perché gli autori, vista la natura didattica del software, hanno messo l'accento più sul design che sulla giocabilità; ma se il divertimento è ridotto all'osso, di innovazione ce n'è a pacchi, quindi evitiamo di lamentarci troppo, per questa volta!

+ level design raffinato  
- il sistema di controllo perde i colpi

VOTO:  
**3/5**

esplorare il mondo di gioco si deve diventare matti e affidarsi alla discrezionalità del sistema di azione/reazione implementato, allora viene meno anche la voglia di raccogliere tutti i collezionabili utili alla ricostruzione del bagaglio esperienziale ed emotivo del soggetto in questione! Come logica conseguenza di quanto appena osservato, il rischio è quello di avviare l'eseguibile pieni di aspettativa e di ritrovarsi, invece, a fissare il monitor con gli occhi sbarrati dopo l'ennesimo infruttuoso salto nel vuoto, chiedendosi se valga davvero la pena riavviare dall'ultima posizione sicura solo per raggiungere un'altra piattaforma dalla quale sarà difficile allontanarsi. Il tutto, poi, ha luogo senza che vengano chiariti gli obiettivi o il "goal" da raggiungere, proprio come durante una seduta dallo psicanalista. Un momento... vuol dire che... D'oh! ❑

**GLI SVILUPPATORI SPIEGANO CHE PER IL LEVEL DESIGN SI SONO ISPIRATI AI MONDI DI ESCHER**



Accanto agli oggetti più significativi appaiono frasi e citazioni della vita passata.

»SVILUPPATORE: Bertil Hörberg »SITO: gunmanlive.com

# Gunman Clive

Train Robbers, Sunset Riders e Iron Horse state in campana: c'è un nuovo straniero tra gli arcade western...



Lo svedese Bertil "Beril" Hörberg deve essere stato un fan delle sale giochi durante i bei tempi andati, un'impresione che l'appassionato evince facilmente dal suo Gunman Clive. Le ispirazioni sono molteplici e riconoscibili in questo platform a scorrimento orizzontale: lo sparo a ventaglio di Contra, i banditi a cavallo che si affrontano alla stessa maniera dei centauri motorizzati nel Robocop della Data East o la classica corsa sui carrelli da miniera, sdoganata da Temple of Doom di Atari e consacrata nel Donkey Kong Country di Rare. Ma non si tratta solo di mera nostalgia: Clive, che si imbarca in una pericolosa missione per salvare la figlia del sindaco Johnson, ha altre cartucce da sparare, tanto per rimanere in tema. Inizialmente pubbli-

cato su dispositivi mobili, ha stupito tutti grazie al particolare stile grafico che dona all'azione un feeling da disegno a matita in movimento, un risultato simile al motore CANVAS sfoggiato da SEGA in Senjuro Valkyria, solo monocromatico. Estrapolato dal contesto portatile, l'aspetto perde lievemente d'impatto sul ben più ampio monitor di un PC, nonostante l'indiscussa bontà delle animazioni non venga minata dalle maggiori risoluzioni, ma per contropartita la possibilità di usare controlli fisici migliora sostanzialmente una giocabilità apparentemente più ostica del dovuto a causa dell'inadeguatezza del touch screen. Perché più che Sunset Riders, Gunman Clive omaggia nello schema di gioco Megaman di Capcom: non passerà molto prima che la sicura terra ferma ceda il passo a piattaforme mobili, nastri trasportatori, ventilatori e tante altre diavolerie che faranno del loro peggio per far fare al povero Clive un inopportuno salto nel vuoto. In queste situazioni l'uso di un buon joystick farà la differenza, senza contare gli scontri contro i boss di fine livello, particolarmente riusciti nel design e ben diversificati negli schemi di attacco. Più deludente l'assortimento di pistoleri assortiti, anche loro caratterizzati da buone animazioni ma carenti sotto l'aspetto della diversificazione: Clive può sbarazzarsene con la sua sei colpi, potenziabile con proiettili a ricerca, esplosivi e a ventaglio. L'audio è di discreto livello, con motivetti western che diventano presto familiari a causa dell'ascolto ad oltranza, forzato dall'assenza di un

## COMMENTO

Gunman Clive è un piccolo grande gioco, affascinante nello stile grafico e rispettoso nelle citazioni. La possibilità di adottare controlli fisici da una parte migliora la giocabilità, ma dall'altra si rivela una debolezza, rendendo l'avventura più semplice anche a causa di una longevità ridotta all'osso. A far pendere l'ago della bilancia a favore di Clive arriva il prezzo, davvero irrisorio per il divertimento che il gioco riesce comunque a elargire. Un acquisto consigliato a questa somma, ma non pensate di trascorrere tutta l'estate sfioracciando banditi...

+ stilisticamente ottimo  
- breve e facile

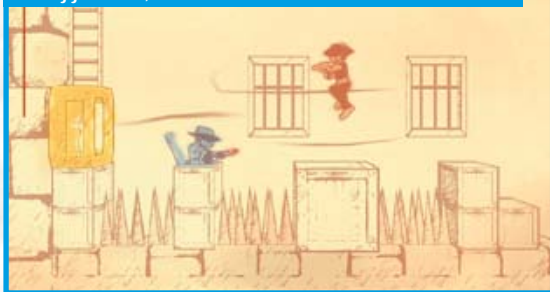
qualunque stacco tra un livello e l'altro. Il difetto maggiore di Clive è che non fa molto per scrollarsi di dosso il feeling da gioco portatile, adatto a brevi sessioni mordi e fuggi: le vite infinite non aiutano nell'offrire una sfida degna di questo nome, mentre il giocatore smaliziato supererà senza eccessivo sforzo i sedici livelli, indubbiamente vari e ricchi di trovate, ma destinati a durare troppo poco. Tuttavia il prezzo particolarmente contenuto può essere un buon incentivo per l'appassionato di platform alla ricerca di qualche ora in compagnia di un titolo non particolarmente longevo ma stilisticamente buono: per tutti gli altri, Shank 2 è la scelta migliore. ■

La corsa nei carrelli da miniera: un classico del genere



VOTO:  
3/5

Clive non offrirà la più realistica rappresentazione del selvaggio west, ma di sicuro non manca il divertimento



IL DIFETTO MAGGIORE DI CLIVE È CHE NON FA MOLTO PER SCROLLARSI DI DOSSO IL FEELING DA GIOCO PORTATILE

Da energumeni armati di gatling ad una locomotiva a vapore trasformabile in robot, il design dei boss rimane uno dei punti di forza del gioco.



»SVILUPPATORE: Electrolyte e Last17 »SITO: [reprisaluniverse.com](http://reprisaluniverse.com)

# Reprisal

Populous ritorna grazie a due fan dell'originale di Bullfrog, in una versione riveduta e corretta pronta da essere giocata via browser.



**P**eter Molyneux nacque, videoludicamente parlando, con Populous. L'idea era di quelle che lasciavano il segno: nei panni di una divinità bisognava rendere felici i propri fedeli, migliorando le terre su cui erano insediati e favorendone la moltiplicazione. Il gioco era diviso in livelli, in ognuno dei quali bisogna affrontare un'altra divinità, arrivando a sterminarne le genti. Il giocatore disponeva di molti poteri, alcuni dei quali veramente distruttivi, tipo la possibilità di generare terremoti o quella di far eruttare dei terribili vulcani (anche gli tsunami non erano male, diciamolo). Tranquilli, non è un articolo dedicato al vecchio classico di Bullfrog.

un clone di Populous freeware giocabile via browser, la cui descrizione fatta sopra calza a pennello.

## Divinità asincrona

Di Populous esistono pochi cloni e in realtà il suo concept, all'epoca di grande successo, è stato messo da parte (vabbé, ormai si fanno solo sparattutto... con i concept messi da parte dall'industria videoludica ci si può fare cimitero) e abbandonato anche dal terzo capitolo della serie ufficiale. Provando Reprisal ho ritrovato tutte le caratteristiche che rendevano (e rendono) un capolavoro Populous: sistema di gioco complesso, ma interfaccia molto semplice e agile, difficoltà progres-

## COMMENTO

Reprisal è un raffinato clone del vecchio Populous. È ben fatto e si lascia giocare per ore senza stancare. Gli unici nei sono che lo si può usare solo tramite browser e che, di conseguenza, se si dispone di un monitor con una risoluzione molto alta, la finestra di gioco è inevitabilmente piccola. Sarebbe bello avere una versione scaricabile con più livelli da giocare, magari anche al prezzo di qualche euro. Intanto però, quello che c'è è davvero ben fatto. Provatelo assolutamente, tanto è gratuito.

+ affascinante quando la fonte d'ispirazione

- non si può scaricare

VOTO:  
**5/5**

dell'ego individuale nell'influire sulle sorti dei propri fedeli. Oltretutto Electrolyte e Last17, i due sviluppatori che hanno collaborato al progetto, hanno lavorato di fino, presentando la loro opera in una scorza grafica volutamente retrò che strizza l'occhio all'originale, ma anche al gusto tutto moderno della ripresa del passato dal punto di vista visivo.

## Il gioco delle differenze

Qualche differenza tra Reprisal e Populous comunque c'è: intanto il primo ha solo trenta livelli, contro le centinaia del secondo; si è inoltre scelto di non dare troppi poteri fin da subito al giocatore, rendendone invece la conquista l'obiettivo di alcuni livelli. Infine, a differenza che nell'originale, è possibile alternare guerra e pace a piacimento (anche perché l'obiettivo non è sempre lo sterminio del nemico), lì dove in Populous la dichiarazione di guerra era il momento culmine della partita, che segnava la fine del livello con la vittoria o la sconfitta.

## DI POPULOUS ESISTONO POCHI CLONI E IN REALTÀ IL SUO CONCEPT È STATO MESSO DA PARTE



A differenza che in Populous, in Reprisal si può dichiarare guerra quando si vuole e, volendo, si può tornare in pace.



All'inizio di ogni livello viene mostrata la conformazione iniziale della mappa, le tribù in campo e i poteri disponibili.

Sviluppatore: DMA Design Dove trovarlo: eBay, usato, altre piattaforme

# 1991



# LEMMINGS

**Un gioco così assurdo e originale da aver praticamente inventato un genere, quello dei “salvatutto”. Ok, il nome me lo sono inventato, però calza!**

**A** ben pensarci, la cosa più paradossale di Lemmings, e che lo rende per questo ancor più affascinante, è la quantità di materia grigia che richiede la soluzione di ogni livello, per un gioco che fa del concetto di assenza di materia grigia uno dei punti cardini attorno a cui ruota tutto il gameplay. I lemming del titolo, infatti, sono esserini minuscoli che si muovono in fila, camminano uno dietro l'altro, senza preoccuparsi di quel che si trova davanti a loro, indomiti, come se non ci fosse un domani. Per far sì che un domani effettivamente ci sia, ed evitare che muoiano cadendo in trappole, fosse, buchi, precipizi

e quant'altro, al giocatore spetta il compito di condurre i buffi animaletti dall'ingresso all'uscita del livello, salvandone il maggior numero possibile, o almeno quello richiesto per passare alla mappa successiva.

### UNA PROFESSIONALITÀ CHE SALVA VITE

L'uscita viene raggiunta superando ostacoli, creandosi varchi o aprendo passaggi, e questo si ottiene assegnando ai lemming

**I LEMMING SONO ESSERINI MINUSCOLI CHE CAMMINANO UNO DIETRO L'ALTRO, INDOMITI, COME SE NON CI FOSSE UN DOMANI**

Uhm... Un solo, lungo salto e una gran disponibilità di “paracadutisti”... Dai, questo livello è facile!



Chissà come ci sono arrivati, in questo posto. E soprattutto cosa li attende dopo l'uscita!





Impossibile contare porting, seguiti e cloni vari, ma un buon punto di partenza è la Lemmings Encyclopedia (tle.vaarties.nl).



Blu-lu-lu-lu le mille bolle blu...

la corretta abilità che permette di risolvere il problema attuale. Gli esserini stanno andando dalla parte sbagliata? Il primo della fila può diventare un "blocker", allargare le braccia per fermare la fila e far cambiare senso di marcia a tutti quelli che ci vanno a sbattere contro. Occorre farsi strada nel terreno? Ci sono minatori e scavatori che creano cunicoli in orizzontale, verticale e diagonale; ancora, c'è chi si arrampica, chi usa un ombrello come paracadute per evitare di spiacciarsi al suolo cadendo, chi si suicida esplodendo dopo cinque secondi (distruggendo anche il terreno attorno a sé), e chi costruisce rampe di dodici scalini. In alcuni livelli si hanno a disposizione più abilità di quante effettivamente necessarie, in altri i lemming specializzati sono contati, e occorre quindi capire esattamente chi deve fare cosa, ma soprattutto quando, pena lo sterminio di un numero sconsiderato di animaletti e l'obbligo di ripetere la mappa da capo.



re-interpretati, come "London Bridge is Falling Down" e lo "Schiaccianoci" di Tchaikovsky, alternati ad altri scritti appositamente per il gioco, che spaziano dall'inquietante al trionfale, ma sempre azzeccati. Più di tutto, però, affascina, rapisce e travolge la grande varietà di livelli e situazioni che ci vengono posti dinnanzi, e che racchiudono in sé la vera essenza del ludo elettronico: sfide e ostacoli da superare. Non importa quanto ardui, non importa con quale miseria di

### MUSICA PER I MIEI ESSERINI!

Per essere un gioco così avanti negli anni, alcuni elementi rimangono ancora oggi degni di nota: le animazioni dei piccoli esserini, che in un quadratino di 8x8 pixel riescono a compiere ogni sorta di movimento in maniera perfettamente chiara; la colonna sonora, composta in parte da brani classici opportunamente

**SAPPIAMO CHE DI OGNI LIVELLO ESISTE UNA SOLUZIONE, E PER LA MISERIA, DOBBIAMO TROVARLA**

### È TUTTA COLPA DI WALT DISNEY

L'idea che sta alla base del gioco, secondo cui i lemming avrebbero tendenze suicide quando migrano, è una fesseria clamorosa. La verità è che i piccoli roditori si spostano quando abitano in una zona troppo affollata; tali grandi movimenti migratori portano in alcuni casi, specialmente nell'attraversamento di corsi d'acqua, alla morte di alcuni esemplari. Tutto qui. Il resto è (principalmente, ma non solo) colpa di Walt Disney. Che, nel documentario del 1958 *White Wilderness*, mostra scene in cui si vedono lemming gettarsi in acqua e giù da precipizi durante una migrazione di massa. Scene del tutto fasulle, in cui i poveri animali sono stati letteralmente buttati in mare e giù dalle scarpate dagli operatori utilizzando una piattaforma girevole. Da non credere. Il documentario si trova qui: [goo.gl/EysBL](http://goo.gl/EysBL).



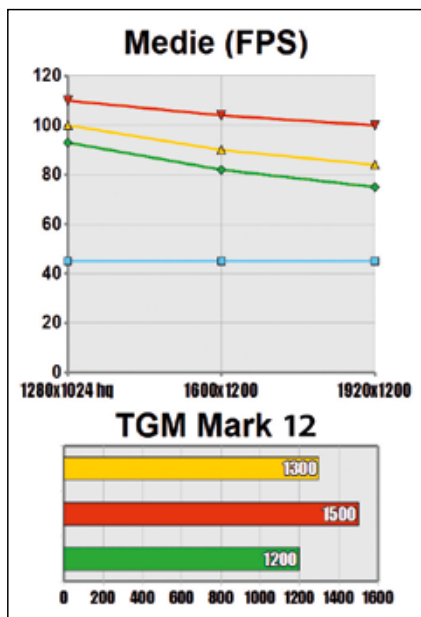
Se le cose si incasinano troppo, o avete già raggiunto la "quota" di salvezza, esiste la pratica opzione per il suicidio di massa.

## I NOSTRI BENCHMARK

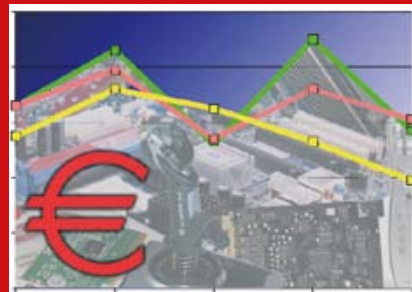


Il TGM Mark 12 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis 2, Batman: Arkham City, Metro 2003, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi particolari, su un testbed composto da una scheda madre Intel DX79SI Extreme, con un processore Core i7 3960 a frequenza standard, 16 GB di RAM e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo.

Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



## IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaristi del mese!

vid	GEFORCE GTX 690	€ 1000
cpu	INTEL CORE I7 3960X	€ 890
cpu	INTEL CORE I7 3930	€ 499
vid	GEFORCE GTX 680	€ 489
vid	RADEON HD7970	€ 389
vid	GEFORCE GTX 670	€ 365
vid	RADEON HD7950	€ 319
cpu	INTEL CORE I7 3770K	€ 299
vid	RADEON HD7870	€ 269
cpu	INTEL CORE I7 3770	€ 269
cpu	INTEL CORE I7 3820	€ 269
vid	RADEON HD6970	€ 265
vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 249
vid	GEFORCE GTX 570	€ 245
vid	RADEON HD7850	€ 189
cpu	AMD FX-8150	€ 175
cpu	AMD FX-8120	€ 145
vid	RADEON HD6870	€ 119
vid	RADEON HD6850	€ 109
cpu	AMD FX-4100	€ 95

**LEGENDA:** cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Raramente ci è capitato di osservare una simile situazione di calma piatta. I prezzi sono praticamente invariati rispetto al mese scorso, con ritocchi di minima entità (5 o 10 euro) verso l'alto e verso il basso per la minoranza del nostro "paniere". L'unico taglio un po' più consistente è quello della Radeon HD7950, calata di una trentina di euro, nato probabilmente dalla volontà di renderla più competitiva con la GeForce GTX 670, un asso veramente duro da battere. Effetto dello spread anche questo?

## NEWS IN BREVE

### UNA NUOVA TEMPESTA DA COOLER MASTER

Il case Storm Stryker recentemente annunciato da Cooler Master diventerà probabilmente uno degli oggetti più ambiti dai videogiocatori impegnati a costruirsi un PC. Dotato di elevata espansibilità, due cestelli per la raccolta degli hard disk, diverse ventole di raffreddamento, porte USB 2.0 e 3.0 frontali, il cabinet propone anche una "X-dock" per l'alloggiamento "volante" di un disco fisso da 2,5 pollici. Sarà disponibile a luglio a un prezzo stimato di 180 Euro IVA inclusa.



### QUERELLE NVIDIA-TORVALDS SU OPTIMUS

"Una delle peggiori compagnie con cui ci sia capitato di lavorare" è la pesante affermazione di Linus Torvalds, padre di Linux, rivolta a Nvidia, "rea" di non aver ancora provveduto in nessuna maniera a supportare la tecnologia Optimus sul Pinguino. L'azienda californiana ha "incassato" il complimento e risposto con un comunicato, nel quale si specifica che Linux resta comunque importante e strategico per lei, ma che Optimus fosse stato chiaramente indicato come compatibile esclusivamente con Windows 7.



### ANNUNCIATO IL FIGLIO DI LARRABEE

Una paio di annetti fa, Intel convinse tutti che presto sarebbe entrata a gamba tesa nel mercato delle GPU discrete con Larrabee, un processore dotato di 32 core x86, a suo avviso più indicati delle unità vettoriali presenti sui processori grafici di AMD e Nvidia. Dopo la sua cancellazione, il progetto ha finalmente trovato seguito con i nuovi acceleratori Xeon Phi, pensati unicamente per il calcolo parallelo e dotati di 50 core x86 "semplificati", vale a dire meno complessi di quelli normalmente presenti nei processori centrali.



# IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco:  
**TOP** (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni)  
 ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

## PROCESSORE



**INTEL CORE i7 3960X € 890**

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,3 GHz che salgono a 3,9 in modalità Turbo.

**AMD FX-8150 € 175**

Il nuovo arrivo di AMD delude un po' le aspettative ma colpisce nel segno, rivelandosi un formidabile "motore" per una macchina da gioco. Otto core e ampia possibilità di overclock sono le sue armi vincenti.

**INTEL CORE i3 2100 € 99**

Economico ma potente, questo dual-core con HyperThreading è un vero asso nei videogiochi. 3,1 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

## SCHEDA MADRE



**INTEL DESKTOP BOARD DX79SI € 300**

L'offerta di schede madri basate su chipset X79 si è ampliata esponenzialmente, ma per affidabilità e possibilità di espansione questa piattaforma resta una delle migliori. Consigliatissima.

**GIGABYTE GA-990XA-UD3 € 90**

Una scheda madre con socket AM3+ ottimale per la piattaforma "Scorpion", dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare più schede video in Crossfire o SLI, a un prezzo davvero incredibile.

**SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 € 90**

Piccola ma efficiente, questa scheda madre ha tutto l'indispensabile e consente l'alloggiamento di un processore Sandy Bridge, di 2 moduli di memoria e di una scheda video PCI Express.

## SCHEDA VIDEO



**GEFORCE GTX 690 € 1000**

Volete il massimo? Ma proprio il massimo? E allora non c'è niente di meglio di una GeForce GTX 690, possibilmente con tre monitor full-HD da usare in stereoscopia...

**GEFORCE GTX 570 € 245**

Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

**RADEON HD6850 € 109**

Probabilmente entro poche settimane ritroveremo questa scheda attorno ai 100 euro, ma in ogni caso si tratta di un investimento che vale davvero la pena affrontare, anche con budget risicati.

## MEMORIE



**16 GB PCXPG GAMING SERIES V2 € 200**

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 2.000 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 16 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

**8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 90**

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.800 MHz.

**4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 € 45**

Due moduli da 2 GB ciascuno della stessa memoria RAM DDR3, che costituisce il minimo indispensabile per un PC dei giorni nostri.

## DISCO FISSO



**OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB € 409**

Il drive SSD preferito da chi non vuole compromessi! Fino a 550 MB al secondo in lettura su porte SATA-III a 6Gbps e 500 MB/s in scrittura: un vero fulmine.

**2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 230**

Il costo dei dischi fissi è aumentato, ma vale ancora la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

**SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB € 115**

Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

## MONITOR



**EIZO SX3031W-BK € 2.200**

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

**SAMSUNG 2443BW € 240**

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

**LG W2242TE-DF TFT € 139**

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

## + WIFI INTERCambiabile

Poter collegare un PC "fisso" a una rete wireless è sempre una bella comodità. ASUS però ha deciso di non limitarsi a un adattatore saldato su scheda, né di obbligarci l'utilizzatore a sacrificare uno slot PCI Express: ne ha messo uno apposta, così un giorno potremo cambiare quello fornito in dotazione con uno più veloce, appena un nuovo protocollo si diffonde abbastanza.

## + SOCKET LGA 1155

Anche se è pensata soprattutto per i nuovi processori "Ivy Bridge" come il Core i7 3770K, il socket LGA 1155 garantisce la compatibilità con un'ampia rosa di processori Intel. Prima di procedere all'acquisto, tuttavia, andate sempre a verificarne il supporto sul sito del produttore.

## + TRE USCITE VIDEO

La scheda supporta con naturalezza le tre uscite video garantite dalla GPU integrata negli ultimi processori centrali di Intel. Va da sé, tuttavia, che chi comprerà questa scheda per farsi un PC da gioco difficilmente le userà, preferendo loro una buona scheda video di AMD o Nvidia.

## + MASSIMA ESPANDIBILITÀ

I tre connettori PCI Express x16/x8 (a seconda degli usi), due in versione 3.0 e uno 2.0, consentono l'impiego di tre schede video contemporaneamente, oppure di collegare altre schede di espansione che adottano lo stesso tipo di connettori. Sono supportati SLI e Crossfire-X.

BEST  
BUY

# P8Z77 V PRO

Produttore: **Asus** Prezzo indicativo: **€ 179**

**S**e, come noi, avete ormai saltato a piè pari la fase della "tamarraggine a tutti i costi", e fate fatica a digerire le heatpipe che corrono come labirinti per tutta la scheda madre, i dissipatori eccessivamente invadenti, i teschi serigrafati ovunque e le ventole di raffreddamento che fanno un rumore infernale, allora certamente apprezzerete questa motherboard prodotta da ASUS, che dietro a un look piuttosto sobrio "nasconde" tecnologie del tutto analoghe a quelle dei modelli di punta, almeno nella sostanza. Ritroviamo dunque la possibilità di "fissare" la modalità Turbo dei processori Intel

indipendentemente dal loro carico di lavoro, tutti gli strumenti necessari per ottenere sia un overclock "semplice, immediato ma innocuo", sia il classico OC manuale da veri esperti, il tutto ben impacchettato da un'inusitata ricchezza di porte di espansione - ci sono pure le vecchie PCI! - e ricamato col fiocco: un bios UEFI total-

**TANTE FEATURE E NESSUNA TAMARRATA: AI GIOCATORI SERI, LE SCHEDE MADRI PIACCIONO PROPRIO COSÌ!**

mente grafico che permette di gestire in modo rapido e accattivante tutte le funzionalità della piattaforma, muovendosi tra schermate ricche di menu e opzioni. E quando abbiamo trovato le impostazioni ideali, possiamo salvarle su una chiavetta USB. Noto, poi, l'idea di aggiungere la tecnologia Wi-Fi GO!, con cui possiamo trasformare il PC in un router Wi-Fi con due semplici click, e inviare musica e filmati senza fili a dispositivi come TV e media center compatibili con lo standard DLNA. Purtroppo il modulo fornito in dotazione non è di tipo dual band, quindi può mostrare qualche limite nello

# XL2420T

Produttore: **Benq** Prezzo indicativo: € 420

**U**n monitor fatto apposta per noi giocatori? Realizzato con la supervisione di alcuni campioni a Counter-Strike? Fiiiiiii! Ma bando agli entusiasmi, questa è una recensione seria, per cui ci tocca lasciare da parte per un secondo le troppe aspettative e le facili esaltazioni, e analizzare con raziocinio l'oggetto che ci troviamo di fronte. Di primo acchito, bisogna dirlo, saltano fuori soltanto le magagne: l'aspetto estetico lascia parecchio a desiderare, i colori non sono precisissimi e virano leggermente verso il blu, le scritte non appaiono nitidissime e possono stancare un po' la vista. Ma, diamine, questo non era uno schermo pensato principalmente per i videogiochi? E allora giochiamo! Così scopriamo che all'XL2420T si possono collegare fino a 5 sorgenti diverse, che supporta anche i dispositivi USB, che può essere regolato in altezza e angolazione

come ci pare e piace, che si può ruotare a 90° in posizione verticale e, soprattutto, che è perfettamente compatibile con l'ultima revisione di 3D Vision, dotata anche della tecnologia LightBoost, una "pezza" contro l'eccessiva perdita di luminosità che solitamente accompagna la visione stereoscopica. Insomma, i 120 Hz erano già abbastanza convincenti, quando dalla scatola è emersa l'arma definitiva: una specie di telecomando a cavo che permette di scegliere rapidamente quale ingresso video attivare e quale impostazione personalizzata adottare in ogni momento. Un oggetto decisamente più comodo da usare dei tasti a sfioramento posti su un lato del monitor. Peccato, davvero, che la resa visiva sia ottima solo per il gioco: chi spende 420 euro pretende un prodotto pienamente valido anche per le altre applicazioni.

**7.5**



## **+** 1 GIUSTE DIMENSIONI, GRANDE PREZZO

I "soliti" 1920x1080 pixel su una diagonale di 24 pollici, ideali per il gioco e per la visione dei film in alta definizione, ma solo dalla scrivania. Il pannello risponde a una frequenza di 120 Hz e offre tempi di risposta G2G da soli 2 ms, risultando particolarmente piacevole per il gioco. Si può ruotare di 90° e questo torna molto utile ai fan del MAME.

## **-** 2 SCARSA FEDELTA' CROMATICA

I colori non sono il massimo della vita e Benq non ci lascia molta libertà sulla loro regolazione: dobbiamo abituarci alla gamma imposta dalla fabbrica e possiamo variare soltanto luminosità e contrasto. C'è di buono che l'angolo di visione è piuttosto ampio e varia di 170° in orizzontale e 160° in verticale.

## **+** 3 CINQUE INGRESSI

Sul pannello posteriore troviamo ben 2 porte HDMI, una DisplayPort, una DVI e una vecchia D/SUB da 15 poli (SVGA), più le porte USB 2.0 di cui può fare da hub.

## **+** 4 TELECOMANDO A CAVO

La base è veramente brutta a vedersi, ma se non altro offre un aggeggio davvero comodo da usare: un telecomando per scegliere rapidamente ingresso e profilo preferito.

## **+** CHIPSET Z77 E CONTROLLER AGGIUNTIVI

Oltre al southbridge Z77, questa motherboard integra un controller ASMedia, offrendo un totale di 6 porte USB 3.0, 4 SATA 6 Gbps, 4 SATA 3 Gbps, 10 USB 2.0, svariate combinazioni RAID, audio a 8 canali (Realtek ALC892, non proprio il massimo) e rete a 1 Gbps (Intel 82579V), oltre a una serie di soluzioni software/hardware davvero interessanti.

## **+** BASTA UN CLIC

La scheda è dotata di diversi switch che permettono di attivare o disattivare con estrema facilità alcune delle sue funzioni. Noto pure l'impiego di un accattivante BIOS UEFI che consente una gestione semplice e impeccabile della scheda madre.

streaming di contenuti ad alta definizione, tuttavia è intercambiabile e diciamo: la possibilità di gestire da remoto il computer tramite un tablet o uno smartphone è troppo ghiotta per lasciarsela sfuggire. Insomma, ci troviamo di fronte a un prodotto piuttosto "orizzontale", capace cioè di eccellere in diverse aree senza prediligere alcuna in particolare e, proprio per questo, può essere alla base di un computer destinato a compiere i lavori più svariati. Ottima per il gioco, insomma, ma anche per tutto il resto!

**9.0**

## ◻ INCREMENTO POCO SIGNIFICATIVO

I 50 euro in più richiesti da AMD per la nuova versione della Radeon HD7970 – a nostro avviso – non sono del tutto ricompensati da una congrua contropartita in frame al secondo. Ma se può servire ad abbassare più celermente i prezzi dell'edizione precedente, ben vengano...

## + GPU PIÙ VELOCE

La nuova frequenza di lavoro per la GPU "Tahiti" da 2.048 stream core è 1.000 MHz, contro i 925 del modello standard. Il processore prevede anche una modalità di boost fino a 1.050 MHz, a cui può giungere quando il TDP lo consente. Invariati anche i connettori di alimentazione: uno da sei e uno da otto contatti.

## ◻ FONDAMENTALMENTE IDENTICA

Non vi sono altre differenze rispetto all'edizione precedente. A parte l'adesivo "1 GHz" piazzato sulla ventola (che però non compare in questa foto d'archivio – scusate...). Tutto ciò che di buono era stato detto sulla Radeon HD7970 in precedenza, dunque, è valido anche per questa nuova edizione.

## + RAM PIÙ LESTA

Ritoccata verso l'alto anche la velocità effettiva dei 3 GB di VRAM DDR5 on board: 6 GHz contro i 5,5 GHz della versione precedente. Il bus resta a 384 bit, ma la nuova frequenza innalza la banda di trasmissione complessiva da 264 a 288 GB al secondo.

# Radeon HD7970 1GHz Edition

Produttore: **AMD & altri** Prezzo indicativo: **€ 450**

La Radeon HD7970 è certamente un'ottima scheda video. Potente, abbastanza silenziosa, dotata di grandi potenzialità sia nella grafica 3D sia nell'esecuzione di codice GPGPU, ma inspiegabilmente "limitata di fabbrica" da frequenze di lavoro piuttosto conservative, al punto che Nvidia ha avuto vita molto facile, con la sua GeForce GTX680, a farle degna concorrenza. Per AMD, dunque, l'occasione di rispondere in modo facile e indolore era davvero troppo ghiotta per rinunciare e così, per la gioia di tutti coloro che amano la potenza di fuoco e il sapore della minestrina al microonde, ecco qua uno splendida "Release 2" della stessa scheda con frequenze di lavoro più alte, alla modica cifra di 450 euro. Ciò che la nuova versione ha da offrire rispetto alla precedente sono un adesivo piazzato sulla ventolina, pochi frame al secondo in più e una piccola evoluzione della funzione PowerTune,

arricchita ora da una modalità Boost capace di spingere la GPU fino a 1.050 MHz (ben 50 MHz in più! Il 5% insomma...), ricorrendo anche a un piccolo overvolt del processore – fino a raggiungere il TDP massimo di 225 Watt. Il risultato di tutto questo è che, tracciando una media, la nuova HD7970 riesce a prendere ulteriormente le distanze dalla GeForce GTX680, venduta ancora oggi a prezzi sensibilmente (e verrebbe da aggiungere pure "inspiegabilmente") superiori. Si tratta, comunque, di un vantaggio del tutto aleatorio e strettamente dipendente dai giochi che useremo. Con un titolo come Batman Arkham City, dove le normali HD7970 già battevano di misura le GTX680, adesso la distanza si fa ancora più vistosa, ma nei casi come HAWK2, dove le GeForce offrivano e offrono tuttora risultati migliori, la differenza resta marcata e la GHz Edition si limita a un misero recupero. Insomma, non rottamerete la vostra vecchia 7970 per quella nuova e, dovendo scegliere fra le due, noi investiremo la differenza in altra componentistica – per esempio un processore centrale e una scheda madre più potenti.

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GTX680 (linee verdi) con una Radeon HD7970 "tradizionale" (linee gialle), e la nuova soluzione Radeon HD7970 GHz Edition (linee rosse). Come possiamo notare, l'unico vantaggio apprezzabile si verifica a risoluzioni elevatissime, quando in tutte le altre occasioni una scheda vale l'altra. Una buona riproposta, ma senza il sapore inebriante di una rivoluzione.



**PER QUANTO BUONE, LE MINISTRE RISCALDATE HANNO SEMPRE UN SAPORE DI STANTIO**

**7.5**

**1283**

# Aspire Timeline U M3-581G

Produttore: **Acer** Prezzo indicativo: **€ ND**

**C**hi scrive è un grande fan della serie Timeline di Acer, quindi magari gli perdonerete qualche "slancio affettivo" un po' eccessivo, ma il fatto che il nuovo U M3-581TG sia un ottimo portatile è davvero difficile da smentire, per cui andiamo tranquillamente sul sicuro. La serie Timeline, per tradizione, cerca di coniugare una potenza di calcolo "ottimale", distribuendola a tutto tondo nei componenti hardware, con un'elevata comodità di trasporto, dovuta al

**IL PUNTO D'INCONTRO FRA NOTEBOOK E ULTRABOOK CI PERMETTE ANCHE DI GIOCARE DECENTEMENTE**

peso e allo spessore limitato del prodotto. Con l'arrivo degli ultrabook, l'ultima moda lanciata da Intel in fatto di portatili sottili, era piuttosto scontato che la serie Timeline finisse in qualche modo a farne parte, ma per fortuna Acer ha "tirato il freno a mano" e mantenuto l'U M3-581TG saldamente nel dominio dei notebook classici, dotandolo di uno spessore leggermente maggiore ma anche di una tastiera comoda e, soprattutto, di un masterizzatore integrato. Con gli ultrabook, invece, condivide – seppure in qualche maniera – la rapidità di avvio e di ripresa dallo stato di ibernazione, dovuta all'intelligente presenza di una piccola unità SSD da 20 GB pensata apposta per queste due operazioni. Normalmente, infatti, i

nostri dati e programmi sono caricati sulla normale unità meccanica da 500 GB e 5.400 giri al minuto, forse il minimo sindacale al giorno d'oggi, ma ottima sia per contenere i costi, sia per risparmiare la batteria, con cui è facile superare le 6 ore di funzionamento continuato. Sono un po' scarse le connessioni: tre porte USB di cui una sola 3.0, un'uscita video HDMI e una porta di rete Ethernet, stipate sul lato posteriore dell'apparecchio. Un po' scomode da raggiungere a PC acceso, ma anche più ergonomiche visto che non lasciano cavi a portata di mano durante l'uso. Un notebook "a tutto tondo" buono per qualunque genere di applicazione, e anche per i giochi.

**8.5**

## **+** BUONA LA SCHEDA...

Nel Timeline U M3-581TG ci sono due schede video: la HD3000 di Intel integrata nel processore centrale, e una GPU dedicata GeForce 640M realizzata a 22 nm, dotata di un bus per la memoria a 128 bit e 384 shader core. La seconda entra in funzione con i giochi e con le applicazioni compatibili con CUDA mentre la prima, pur decente nelle prestazioni, è favorita durante l'uso con la batteria.

## **!** ...MA BASSINA LA RISOLUZIONE

Qualcuno troverà irritante l'impiego della risoluzione "half HD" da 1366x768 pixel, tuttavia costituisce un ottimo compromesso tra l'affollamento dello schermo e la leggibilità dei testi. Inoltre, permette alla GeForce 640M di esprimere meglio il suo potenziale a pieno schermo, laddove una risoluzione maggiore l'avrebbe messa in difficoltà.

## **+** GRANDE ERGONOMIA

Su questo lato del portatile, sotto la tastiera, si nasconde un sottile masterizzatore di DVD. Un'aggiunta quanto mai gradita rispetto ai nuovi ultrabook, che di solito la sacrificano sull'altare della sottigliezza. Benché l'impiego di dischi ottici stia diminuendo con il tempo, a noi sembra un elemento tuttora indispensabile per lo svago e per il lavoro.

## **+** GRANDE POTENZA

Il processore Intel Core i5 2467M non è "l'ultimo grido" ma sa difendersi ancora molto bene, con i suoi 2,3 GHz in modalità Turbo (1,6 GHz di base) e i suoi 2 core fisici con HyperThreading. La RAM è un po' pochina, solo 4 GB (che possono raddoppiare), e il drive SSD da 20 GB abbinato all'unità standard da 500 GB consente un (ri)avvio rapidissimo del sistema.

La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!



NUMERO  
287

DA 23 ANNI INSIEME A VOI!

TUTTA  
NUOVA!

# THE GAMES machine

SABBIOSO!

## SPEC OPS THE LINE

2K ci porta a Dubai, per un'avventura sconvolgente!

DA LOS ANGELES!

## SPECIALE 3

Svelati i segreti della fiera di L.A.!

SPARATUTTO!

## BINARY DOMAIN

Il potere delle parole...

# GHOST RECON FUTURE SOLDIER

DOSSIER: TESTER DI VIDEOGIOCHI: UN'ANALISI APPROFONDATA PER SCOPRIRE UNA DELLE PROFESSIONI PIÙ AFFASCINANTI DELL'INDUSTRIA!

THE GAMES MACHINE N. 287 - MENSI - ANNO 23 12 - € 4,99  
Spray  
ITALY  
9 771129 232306  
20287



# ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

• **POSTA** Compila, ritaglia e spedisce il coupon in busta chiusa a: Press Di - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97 - 25126 Brescia BS

• **FAX** invia il coupon al N. 030 3198412

• **ONLINE** sul sito [www.myabb.it/tgm](http://www.myabb.it/tgm)

• **TELEFONA** al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

• **SMS** da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26393!Nome!Cognome!Indirizzo!Numero civico!Località!CAP!Sigla provinciale!S (oppure N)!S (oppure N)! per indicare rispettivamente il consenso (Si o No) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:

**26393!Gianni!Siani!Via Mondadori!1!Segrate!20090!Mi!S!S!**

Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS. Il pagamento dell'abbonamento è previsto in un'unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

**1 anno - 12 numeri**  
**39,90 € invece di 47,88 €**  
**SCONTO 17%**

## ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

### PREZZO BLOCCATO:

per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

### TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

### RIMBORSO GARANTITO:

potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Informative ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. Titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per proprio utilizzo eventuale medesima finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Press Di Srl - Via Cassanese 224 20090 Segrate (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Mondadori, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero 030.319.82.81 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs. 196/03 - e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento - scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy - Milano Oltre - Via Cassanese, 224 - 20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata



## COUPON DI ABBONAMENTO

**Sì! Mi abbono a The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché ~~47,88~~ euro con lo sconto del 17%

► **Inviare The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

Località \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ email \_\_\_\_\_

► **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

30  Con il bollettino postale che mi invierete

20  Con carta di credito:  Visa  American Express  Diners  Mastercard

Numero

Scad. (mm/aa)     Firma \_\_\_\_\_

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:  
PRESS-DI Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy):  SÌ  NO

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy):  SÌ  NO

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

## DA RETINA A RETINA

Da un paio di anni Apple mantiene un primato invidiabile: propone i dispositivi di più facile lettura. Vediamo come fa.



◀ Smontando il pannello LCD del MacBook Pro, i tecnici del sito iFixit hanno rilevato diverse lastre per controllare la luce e una striscia di 48 led nella parte inferiore, mentre i cavi corrono direttamente nella cerniera del display.

senso dello scanner, la retina ha una sensibilità che le permette di distinguere due punti solo a partire da una certa distanza: questa capacità viene detta risoluzione e si misura in gradi.

### “QUANTO” VEDIAMO?

Se posizioniamo un normale righello da 30 cm a una distanza di circa 17 metri, la variazione angolare fra i suoi estremi sarà di circa un grado. In altre parole, se lo immaginiamo come la base di un triangolo isoscele dove il nostro occhio costituisce il terzo angolo, quest'ultimo misurerà un grado. A mano a mano che ci allontane-remo, il righello ci sembrerà sempre più piccolo fino a che, a una distanza media di 1.746 metri, i suoi due estremi ci sembreranno sovrapporsi. Quella, di fatto, è la risoluzione di un occhio umano particolarmente acuto, pari a 0,6 minuti di arco o a 0,6 sessantesimi di grado a dir si voglia: qualunque oggetto posizionato a una distanza pari a 5.730 volte (1.746 metri diviso per 30 cm) la sua lunghezza ci apparirà come un punto.

La retina è la parte dell'occhio che capta le immagini e le “converte” in segnali che i nervi possono trasferire al cervello, in cui avverrà una ricostruzione concettualmente simile, a grandi linee, a quanto avviene nel nostro computer quando acquisiamo un'immagine con uno scanner. E, proprio come il

### DAI GRADI AI PUNTI PER POLLICE

Grazie a semplici funzioni matematiche, possiamo dunque approssimare la distanza a cui due pixel di determinate dimensioni ci appariranno perfettamente contigui, senza poterne distinguere nettamente i bordi. Oppure vice versa, quanto debbano essere piccoli i pixel, alla distanza di lettura, per ottenere il medesimo risultato. È una valutazione che facciamo anche inconsciamente, molto più spesso di quanto crediamo: magari al negozio di elettronica prima di acquistare un televisore nuovo. In ogni caso, a una distanza di circa 30 cm, cioè quella tipica di uno smartphone, questo valore si può approssimare a 300 punti per pollice e, non a caso, il compianto Steve Jobs non esitò a dire che l'iPhone 4, il primo prodotto con l'innovativo Retina display, sarebbe stato nitidissimo e ultra-leggibile poiché la sua definizione “supera quella dell'occhio umano”.

### ESAGERAZIONI A PARTE

Naturalmente, il linguaggio del marketing lascia sempre spazio ad approssimazioni e interpretazioni, ma Jobs non parlò affatto a vanvera. La densità dei pixel del primo display Retina ammontava a 326 pixel per pollice, un valore superiore ai famosi 300 di cui parla-



Il nuovo MacBook Pro con Retina Display è davvero un gioiello di tecnologia.

## C'è il trucco

Come può il display Retina cavarsela così bene anche con risoluzioni di cui 2880x1800 pixel non sono multipli? Con una doppia conversione: il rendering avviene al doppio della risoluzione nominale, per esempio 3840x2400 pixel invece di 1920x1200, dopodiché viene scalato alle dimensioni effettive dello schermo.

vamo prima. Qualcuno osservò che applicando pedissequamente le regole, questa definizione non è affatto sufficiente per superare quella della retina: a 30 cm di distanza, prendendo per buono il fattore di divisione per 5.370, servirebbero addirittura 477 punti per pollici! Ci sono però alcuni fattori da tenere in considerazione: la regola parte dal presupposto che la vista sia perfetta (20/20, in diottrie), e non lo è quasi mai; sul display, inoltre, è applicato un sensore che diminuisce leggermente la nitidezza dello stesso quindi, in definitiva, serve un occhio davvero molto acuto e molto allenato per smentire Apple.

### L'INVOLUZIONE DI RETINA

Creare schermi con una simile densità non è affatto semplice, soprattutto se teniamo conto del fatto che i più diffusi display per computer hanno valori compresi fra i 75 e i 96 punti per pollice. I televisori di grandi dimensioni possono presentare valori addirittura inferiori, ma questo solitamente non è un problema perché si osservano a distanza maggiore. Apple, in ogni caso, ha compreso molto bene l'importanza della cosa e ha proseguito sulla stessa strada, dotando anche i suoi prodotti successivi di display "a densità maggiorata". L'iPad 3 dispone di uno schermo che, nelle medesime dimensioni dei suoi predecessori, stipa il quadruplo dei pixel, passando da 1024x768 a 2048x1536 pixel. Il nuovo MacBook Pro ne ha uno da addirittura 2880x1800 pixel, quattro volte un normale schermo da 1400x900 pixel. Abbiamo scritto "involuzione" solo perché, calcolando il corrispondente numero di punti per pollice, emerge una progressiva diminuzione: 326 dpi sull'iPhone4, 264 sull'iPad3, "solo" 220 sul MacBook Pro. Un problema? No, se ricordiamo che questi tre dispositivi vengono normalmente osservati da distanze diverse. Lo spazio che intercorre fra il display e il nostro naso, insomma, compensa adeguatamente la perdita di densità dei pixel.

### IL VANTAGGIO NASCOSTO

Perché disporre di un numero maggiore di pixel, se poi la quantità di informazioni visualizzate sullo schermo alla fine è la stessa? Una definizione maggiore consente di ricorrere in modo meno invasivo a tecniche come l'antialiasing che, di fatto, ci salva ogni giorno dalle scalettature di obliquità e caratteri aggiungendo pixel di colori intermedi dove, normalmente, vedremmo una scaletta. Su un display Retina, insomma, percepiamo un'informazione precisa dove normalmente vedremmo una sua approssimazione. Retina, poi, ci viene in aiuto anche quando decidiamo di abbassare la risoluzione, magari per consentire a un gioco in 3D di produrre più fotogrammi al secondo. In uno schermo tradizionale da, per esempio, 1920x1200 pixel, il massimo che possiamo fare per ottenere una risoluzione priva di artefatti è "scendere" a 960x600 pixel, ammesso che il gioco ci permetta di farlo. Qualunque altro valore costringerebbe lo schermo ad assegnare a ogni "pixel visualizzato" un numero diverso di "pixel fisici" sulla matrice del display. Insomma, visto che non si possono dividere i pixel fisici a metà, alcuni pixel sullo schermo potrebbero occupare due punti fisici, mentre magari quelli attigui uno solo. I display normalmente applicano



delle tecniche di compensazione per evitare le aberrazioni, ma la cosa spesso si traduce in immagini notevolmente sfocate. I display Retina, quadruplicando il numero di pixel fisici a disposizione, possono limitare notevolmente i danni, affrontando le minori risoluzioni con maggiore precisione.

### INDIPENDENZA DALLA RISOLUZIONE

Retina, in altre parole, ci offre in ogni occasione lo stesso tipo di vantaggio che, in un videogioco in 3D, comporta il passaggio a una risoluzione superiore: meno scalettature anche senza ricorrere a tecniche di compensazione come l'antialiasing. E, ovviamente, ci permette di stipare nello stesso numero di pollici un maggior quantitativo di informazioni, un po' come capitava con i vecchi display a tubo catodico quando si "saliva" oltre una risoluzione ideale per le loro dimensioni. Tecniche simili si stanno intravedendo anche nel mercato dei televisori ad altissima definizione, ma passerà ancora molto tempo prima che i costi al pubblico, la diffusione e soprattutto la disponibilità di trasmissioni televisive e contenuti multimediali a risoluzioni superiori al Full-HD diventeranno ottimali. Nel frattempo, Apple ha messo il suo solito piede avanti, arrivando prima di tutti gli altri. E speriamo che anche questa volta tutti la seguano. ■



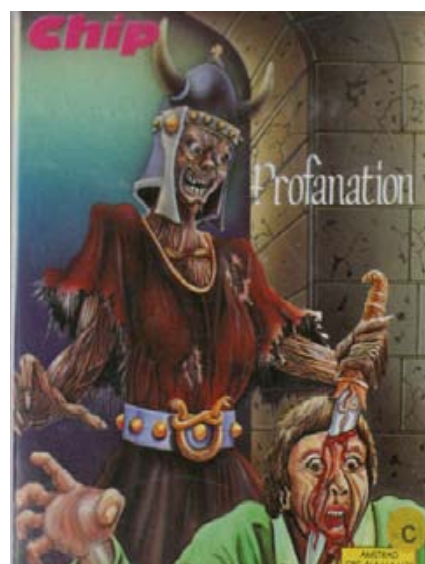
► La stessa parola visualizzata da un DroidX, un iPad e un iPhone4. La superiorità del Retina Display, più a destra, salta subito all'occhio.

## » ERIC CHAHI - PARTE 1: Genesis di un altro mondo



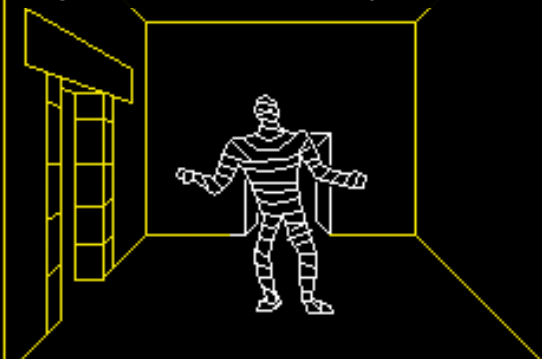
**U**n fotografo avventuriero: non sarà Peter Parker, ma per tutti coloro che si fecero rapire dalle oniriche atmosfere di Another World, Eric Chahi è sicuramente un eroe. Dopo una giovinezza passata nelle sale giochi visitate durante le vacanze, l'interesse di Eric per i videogiochi non voleva fermarsi: dopotutto, da bravo veterano, ricorda di aver giocato assiduamente a Spacewar!, l'iconica creatura di Steve Russell. I rudimenti di informatica vennero imparati però tra le mura scolastiche, grazie alle lezioni dell'insegnante di matematica, invaghita dei computer tanto da organizzare gli esercizi sullo schermo di uno ZX-81. Un buon inizio, ma la concentrazione necessaria per creare i primi videogiochi Eric la trovò sul suo Oric-1, comprato con i propri risparmi nel giorno del suo sedicesimo compleanno. I risultati non tardarono ad arrivare: Frog venne scritto interamente in Basic, in due settimane. Una rana deve mangiare delle mosche con la sua lunga lingua, evitando

accuratamente le indigeste vespe in uno stretto limite di tempo: uno schema di gioco semplice, accompagnato comunque da una realizzazione tecnica notevole considerati mezzi e piattaforma di sviluppo. Non fu un caso isolato, poiché dopo solo un paio di settimane Eric era già al lavoro su un nuovo progetto. Carnival era un clone di Carnival, bizzarro coin-op di SEGA uscito nel 1980 che riproduceva sullo schermo un tiro a segno da Luna Park. Non male, specie agli occhi di un amico di famiglia che lavorava per un'azienda dedita alla pubblicazione di libri d'apprendimento: fu suo il consiglio di mostrare in giro i videogiochi creati dal giovane. Così, accompagnato dai genitori, Eric bussò alle porte degli importatori della linea Oric. Fu una dimostrazione convincente: dopo soli due giorni contattarono il ragazzo per pubblicarne i giochi, in cambio di denaro o di una stampante e un joystick. Oramai irrimediabilmente rapito dal demone della programmazione, Eric scelse di portare a casa l'hardware e di dedicarsi con passione ancora maggiore al suo hobby con un obiettivo concreto in mente: pubblicare con Loricels, all'epoca la softco più importante della Francia. Eric provò a conquistarla con Le Sceptre d'Anubis (1984), un'avventura ambientata in una piramide alla ricerca dello scettro del titolo. Un parser piuttosto limitato non riusciva a controbilanciare gli improvvisi e letali trabocchetti in grado di frustrare anche



l'archeologo più dedicato; la grafica vettoriale era tuttavia abbastanza evocativa, e anche stavolta la programmazione era frutto del Basic. Non fu sufficiente, purtroppo. In quel periodo Loricels vantava tra le sue uscite l'incredibile L'Aigle D'Or, avventura dell'anno 1985 e termine di paragone duro da eguagliare per ottenere una pubblicazione. Il lavoro di Chahi dovette quindi accontentarsi delle briciole, raggiungendo gli scaffali sotto il vessillo Micro Programmes

Nonostante le apparenze, Le Sceptre d'Anubis non è il Dungeon Master a otto bit che avete sempre voluto...



Ah !!!!  
Une momie se trouve juste devant vous

Le Pacte: un'avventura horror che affrontava a testa alta la concorrenza della CRL



Word

PSY: ———

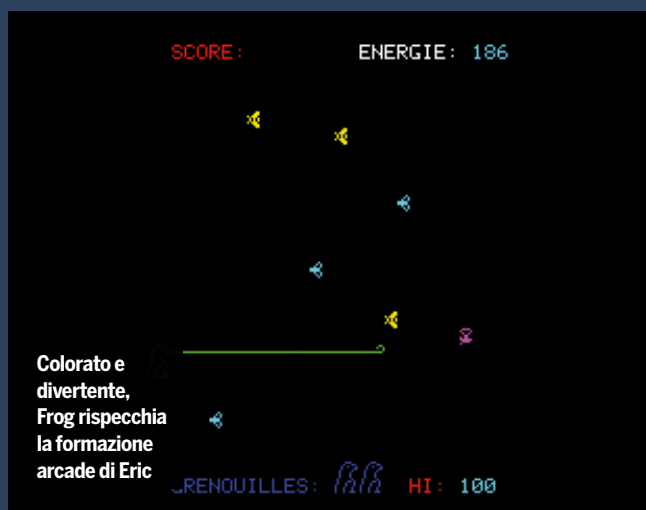
En examinant furtivement les arbres et les alentours vous sentez epie de toutes parts, pourtant vous ne voyez absolument rien !

5 con un'illustrazione in copertina al limite dell'amatoriale.

Eric iniziò a interessarsi all'Assembler, esplorando le frontiere dello scrolling e del bitmap e raggiunse il traguardo prefissato, vedendo pubblicato da Loricels Doggy (1984), un semplice arcade dove un cane viaggia da sinistra verso destra evitando ostacoli, con un'azione molto simile a Metro-Cross di Namco. Fu un eccellente strumento di apprendimento, che combinava grafica bitmap per gli ostacoli a caratteri testuali per gli alberi nel fondale, nonostante un fastidioso sfarfallio quando troppi elementi affollavano lo schermo. Fece seguito la conversione su CPC di Infernal Runner, (1985), un platform dall'alto grado di sfida e reso famoso dalle violente animazioni di morte del protagonista. Discreto, ma poteva andare meglio: sprite troppo piccoli popolavano lentamente lo schermo mentre la colonna sonora di Michel Winogradof diventa tremendamente cacofonica in breve tempo. Andò meglio con Le Pacte (1986): ancora un'avventura, ma stavolta la realizzazione era di ben altro livello rispetto a Le Sceptre d'Anubis, con alcune idee veramente rivoluzionarie. L'ispirazione viene dal film Amityville Horror (1979) e Loricels ne era assolutamente entusiasta, tanto da giustificare un'affascinante confezione nera con il titolo rosso sangue e nient'altro: senza dubbio sinistra ed evocativa, ma purtroppo la mancanza di foto sul retro fu deleteria per le vendite del gioco. Il publisher dovette distribuire adesivi con le schermate da applicare alle copie che non riuscivano ancora a schiodarsi dagli scaffali, ma scelte di marketing a parte, l'atmosfera era realmente pregevole. Sogni premonitori e sedute spiritiche rappresentano il coreografico espediente per fornire aiuti al giocatore, mentre la possibilità di fotografare i demoni con una polaroid per

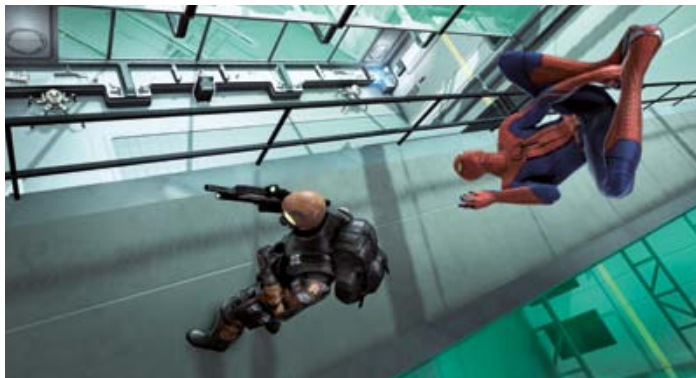
relegarli nel piano materiale dove potevano venire sconfitti da crocefissi ed esorcismi precede di diversi lustri alcune idee alla base della serie Project Zero di Tecmo. Purtroppo il parser risultava confusionario, con liste di nomi e verbi da combinare apparentemente infinite che rendevano l'interazione inutilmente lenta e macchinosa, ma Le Pacte fu il gioco che fece prendere a Eric la decisione definitiva: abbandonare gli studi per dedicarsi definitivamente alla creazione di videogiochi. I guadagni finora non erano stati enormi, ma sufficienti per vivere decorosamente. Eric lasciò la scuola dopo aver compiuto 18 anni, con grande delusione dei genitori. L'inizio di questa nuova vita non fu incoraggiante: il suo nuovo progetto doveva essere un generatore di giochi, un'idea ambiziosa che richiese un anno di sviluppo. Sarebbe stato sufficiente fornire al programma un genere e altre varianti per avere ogni volta un titolo nuovo, ma non se ne fece nulla a causa della difficoltà. A questo punto, migrò presso lo sviluppatore Chip grazie al passaparola di alcuni ex colleghi di Loricels, per curare la grafica di Jeanne d'Arc, un ottimo clone di Defender of the Crown, e di Voyage Au Centre De La Terre, un'avventura arcade simile a Sinbad and the Throne of the Falcon, rispettivamente distribuiti da Brøderbund e Rainbow Arts nel 1989. Si occupò anche di un paio di giochi a 8 bit, Danger Street e Profanation, usciti entrambi per Amstrad CPC nel 1987. Niente di particolarmente memorabile a parte la confezione di Profanation, di per sé un mediocre clone di Gauntlet, che vantava un'illustrazione particolarmente cruda con uno non morto che trapassa il volto di un avventuriero con un coltello; un particolare ricordato da Eric non senza una punta di disgusto. Egli rinunciò dichiaratamente alla programmazione, riabbracciando a questo punto la sua passione

per le arti visive: se i videogiochi non fossero mai esistiti, si sarebbe senza dubbio dedicato all'animazione realizzando film in stop motion. Fu quindi la volta di Delphine Software, una casa discografica che aveva provato a intraprendere la via del software di intrattenimento. Stava godendo il meritato successo grazie a Bio Challenge, un platform arcade con un atletico sprite robotico come protagonista per il quale la redazione di Ace aveva perso la testa nel 1989. Paul Cuisset era la mente dietro tale titolo, il leggendario designer francese che avrebbe esaltato il panorama a 16 bit grazie a opere irripetibili quali Flashback e Cruise for a Corpse. Cercava un buon grafico per il suo prossimo gioco, l'avventura Future Wars, per la quale Delphine aveva aspettative altissime. Paul si dimostrò inizialmente scettico sulle potenzialità di Eric: i due titoli a 16 bit da lui curati sotto etichetta Chip erano famosi per il massiccio uso di grafica digitalizzata usata come sfondo all'azione, e il nostro effettivamente si era dedicato principalmente al fotoritocco di immagini scansionate. Ma dopo qualche settimana di gavetta non ci furono dubbi sulla bravura di Eric, e il successo di Future Wars fu un vero toccasana, decretando definitivamente il passaggio nell'universo dei 16 bit. Non fu nulla di traumatico: l'Amiga si era dimostrata una macchia da sogno, con un'impressionante gamma di colori e l'apprezzatissimo processore Motorola che egli preferiva allo Z80, usato suo malgrado durante l'obbligatoria programmazione su CPC, all'epoca il computer più diffuso in Francia assieme all'Oric. Uno strumento potente, il computer Commodore, che forse sarebbe servito per realizzare il gioco dei suoi sogni: all'età di dieci anni Eric venne rapito da Star Wars. Da allora coltivava il desiderio di creare il suo universo fantascientifico. O, in alternativa, almeno un Another World... ◀



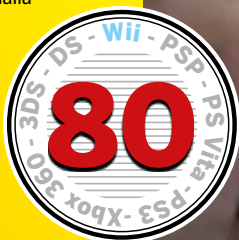
## THE AMAZING SPIDER MAN

"**S**pider-Man, tu sei l'Uomo Ragno..." e chi altri doveva essere? Certo che i testi di certe sigle, a risentirli oggi, ti lasciano quantomeno perplesso. Una condizione che comunque si ripresenta tale quale in questo ennesimo tie-in dell'ennesimo film dedicato all'immarchescibile Spidey. Di reboot si tratta e i Beenox, che ormai con l'arrampicamuri hanno firmato un patto di sangue, ne hanno fatto una specie di seguito digitale in salsa sandbox. Il risultato non è proprio entusiasmante e nonostante la buona volontà, emergono in maniera fin troppo limpida i classici limiti di tempo e talento dei nostri amici canadesi. Combattimenti poco vari, un comparto tecnico appena sufficiente e idee saccheggiate a piene mani dalla concorrenza; in particolare, il concetto di attacchi stealth è preso paro paro da Batman: Arkham Asylum. Bella e finalmente resa in maniera degna la sensazione di librarsi nell'aria lanciando ragnatele fra un palazzo e l'altro di Manhattan. Però, però... non bastano certo un paio di acrobazie aeree a risollevare le sorti di un gioco ancora troppo chiuso in se stesso e schiavo di meccaniche desuete e poco coraggiose. Non possiamo che augurarci un futuro radioso per Peter Parker e soci, ma per adesso facciamo spallucce e guardiamo oltre. In fondo se proprio ci tenete le alternative non mancano, da Prototype 2 (che fra l'altro dovrebbe uscire su PC proprio in questi giorni) all'elettrificante inFAMOUS 2, che è proprio l'apice del supereroe con i problemi di coscienza. **TMB**



## PROJECT ZERO 2: WII EDITION

**R**imasterizzato e riadattato per funzionare al meglio con in mano un Telecomando Wii, Project Zero 2 ha lo stesso fascino di quando uscì per PS2 prima, e Xbox poi. Di survival horror ne ho giocati tanti nella mia carriera, ma questo è probabilmente quello che ha messo maggiormente alla prova la tenuta delle mie coronarie, visto che ogni passo delle due sorelline Mio e Mayu rischia di trasformarsi in un salto improvviso dalla poltrona, con imprecazioni al seguito. Peraltro, più survival di così si muore, vista l'assenza di qualsivoglia arma, sostituita da una macchina fotografica in grado di catturare l'essenza spirituale dei fantasmi. Consigliatissimo, a patto che amiate gli horror molto lenti e non v'infastidisca un eccessivo uso del backtracking. **Kikko**





PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - Vita  
**63**



## LOLLIPOP CHAINSAW

**Q**uel pazzo di Suda51 una ne pensa e cento ne fa. Non è un mistero che il talentuoso e controverso game designer giapponese non sia uno che si limita a fare il compitino, e anzi si diverte come un matto a testare i limiti del buongusto, talvolta superandoli abbondantemente. Con Lollipop Chainsaw, ad esempio, Suda51 porta all'estremo pregi e difetti della sua produzione: Juliet è una giovane cheerleader che deve ripulire con una motosega la sua città dagli zombie e da tutta una serie di folli creature, trascinandosi dietro a mo' di monile la testa del suo fidanzato. Illuminato e visionario, Lollipop Chainsaw è tuttavia un concentrato di ripetizioni infinite di gesti e un prodotto non al passo coi tempi dal punto di vista tecnico. Tutto nella norma, insomma... anche il fatto che sarebbe meglio procedere all'acquisto una volta che si riesca a trovare il gioco a un prezzo più che scontato. **Kikko**

PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - Vita  
**70**



## MAGIC: THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013

**L**a versione digitale del gioco di carte più celebre del pianeta esce ormai a cadenza annuale, e da queste parti non ci lasciamo scappare mai l'occasione di organizzare partite intra-redazionali, con tanto di bevute a pegno. Certo, dedicarsi alla pugna con le carte vere è una soddisfazione diversa, ma Duels of the Planeswalkers ha il pregio di divertire senza necessariamente farti lasciare giù uno stipendio. Se da un lato il

gioco di Stainless Games è un viatico perfetto per chi vuole maneggiare in modo leggero il mondo di Magic, i giocatori più esperti troveranno limitazioni eccessive per essere stimolati a insistere più di qualche giorno con la campagna e con la pur ottima modalità online. **Kikko**

PS3 - Xbox 360 - 3DS - DS - Wii - PSP - Vita  
**75**

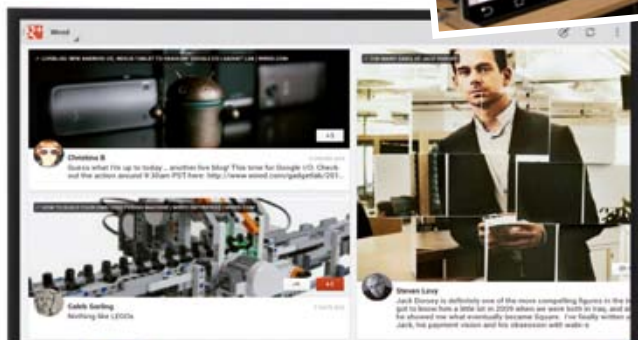
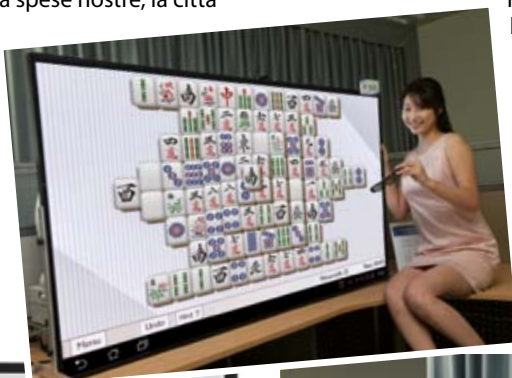


## IL BADA-TABLET DEL PASTORE

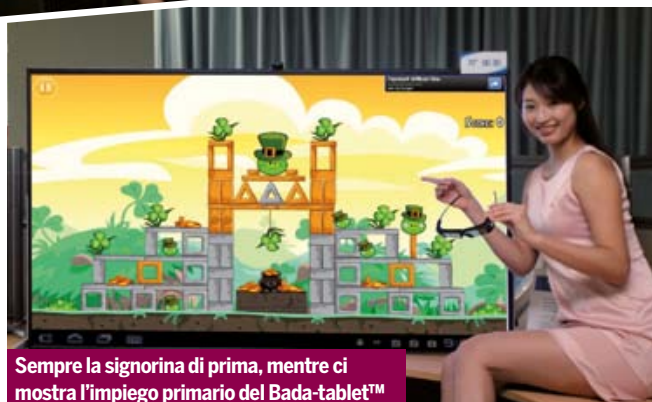


In seguito alle ultime, ben note vicissitudini del Pastore (probabilmente ricorderete il suo trolley per il trasporto dei comuni PC, con il quale voleva andare a fare concorrenza ai tablet creando un mercato tutto nuovo – alla fine è andato solo al mercato del pesce...), pensavamo che si sarebbe ritirato in meditazione in Tibet o qualcosa del genere, ma ovviamente ci sbagliavamo. “Saapeeteeee – ci dice – alla fine mi sono convinto anch’io. I tablet sono il futuro”. E fin qui tutto normale, se lo dicono centinaia di esperti, migliaia di analisti e milioni di appassionati ci sarà anche un fondo di verità nella cosa. “Però così come sono non mi piacciono affaaaattooooo. Sono troppo piccoliiii!”. E noi, guardando un iPad, ci siamo domandati esattamente il perché. Forse si riferiva ai modelli da 7”, o a quegli strani cross-over fra un tablet e un telefono come il Galaxy Note. “Nooo, non mi riferisco a quelli. Quelli sono microscooopiciiii. Io ne voglio uno più grande. Molto, più grande!”. E così dicendo svani per qualche tempo, finché alla nostra casella di posta elettronica non giunse un invito che ci proponeva di visitare, ovviamente a spese nostre, la città di Osaka in Giappone, allo scopo di partecipare alla presentazione ufficiale del Tablet del Pastore™, ribattezzato ovviamente “Bada-Tablet™” come da lunghe tradizioni pecoraie. Più che una tavoletta, con la sua diagonale da 80 pollici, sembra un tavolo da ping pong, ma evidentemente il fattore “trasporto” non era l’obiettivo primario del nostro illustre collega. “Beeelloooo, adesso sì che si può giocare ad Angry Birds come si deve! Agitando le braccia come in Mi-

nority Report, altro che con i rapidi movimenti delle dita!”. Inutile aggiungere che l’attrezzo, per quanto possa sembrare demenziale come il resto di questa scalcinata rubrica, non sia invece altro che l’ennesimo scorcio di come sarà il futuro: nulla vieta infatti ai nuovi televisori “a parete” di visualizzare l’output di un tablet, o di includere l’elettronica del tablet direttamente. E infatti “L’unico limite che ho dovuto superaareeeee, è stato l’indisponibilità di un touch screen di queste dimensioooniiii, e così me ne sono fatto fare uno dagli scienziati della rediviva ditta Airons di Vigevano, che grazie al mio cospicuo pagamento ha potuto superare indenne la crisi economica occidntaaaaleeee”. Ma quali usi potrebbe mai avere un aggeggio del genere? “Ovviamente, io penso al settore scolaaaasticoooo: invece di spendere tanti soldi per comprare un tablet per tutti gli studenti, un governo illuminato potrebbe comprare i miei Bada-Tablet™ e usarli come lavagne interattiiiiiveeee. Ho in mente un sacco di programmi educativi, a partire da un tiro al bersaglio che consente di lanciare un cancellino contro lo schermo e, in base alla precisione del tiro, assegna un punteggio. Il sensore di prossimità, però, verificherà che lo studente abbia lanciato il cancellino dalla distanza regolaaaaa-reeeee. Beeellooooo!”. E se l’idea non dovesse piacere? “Beh, poco male, al massimo si potrà usarlo per tutte le cose a cui normalmente servono i taaaa-bleet: leggere la posta, guardare i porno, scaricare i film, guardare i porno, andare su Facebook, guardare i porno e... l’ho già detto, guardare i porno?”.



Il rivoluzionario Bada-Tablet™ del Pastore, con i suoi ottanta pollici di diagonale. Ora sì che fare gli zoom significa... fare gli zoom!



Sempre la signorina di prima, mentre ci mostra l’impiego primario del Bada-tablet™





# L'ANGOLO DELL'INVENTORE

A cura di: **Angelico Medaglia** <amedaglia@bovabyte.com>

Alle feste diventerete l'idolo di tutte le ragazze: l'unico uomo che si ricorda anche tutti i loro nomi, oltre alla misura del reggiseno.

**R**ecentemente sono stato invitato a uno di quei meravigliosi appuntamenti riservati alla stampa, in cui vengono presentati i nuovi prodotti tecnologici (diciamo la verità, Angelico: ti sei imbucato come a un matrimonio, solo perché sapevi che c'era il rinfresco... ndBovas). L'ambiente era tendenzialmente blu scuro, illuminato da luci soffuse, ingentilito da una copiosa presenza femminile di alta qualità (hostess, Angelico, si chiamano hostess! NdBovas) e soprattutto caratterizzato da una folla di giornalisti che, complice l'orario tipico da aperitivo, si è immediatamente raccolta in ordine sparso davanti al tavolo in cui servivano un ricco buffet. Chi mangiava, chi parlava, chi faceva entrambe le cose insieme... fatto sta che, non essendo io propriamente un giornalista ma un semplice inventore prestatato alla stampa (addirittura! NdBovas), mi sono confrontato con un problema non indifferente: stringere la mano a tantissimi illustri sconosciuti e cercare di non dimenticare il loro nome due secondi dopo. E così mi è venuta l'idea del secolo: uno strumento che salverà le democrazie (o più o meno tali) internazionali dalle gaffe dei loro diplomatici che, all'occorrenza, potrebbero dimenticare il nome del personaggio super-importante al loro cospetto. Ecco a voi infatti il mio super-iper-mega-galattico...

## MEMO HAND SHAKER

Il memo hand shaker è un dispositivo che usa più tecnologie correntemente disponibili – come uno smartphone dotato di sensore di movimento – e una futuribile, ma di cui si attende la commercializzazione entro un paio d'anni: gli occhiali di Google. A questi ultimi, che come probabilmente saprete sono dotati di una telecamera e di un mini-computer in grado di riconoscere la realtà circostante (realtà aumentata, la chiamano), spetterà il compito di memorizzare il volto della persona che abbiamo di fronte mentre

al nostro smartphone, più semplicemente, toccherà il compito di mettere in moto il meccanismo. Invece di tenerlo in tasca, infatti, lo nasconderemo in un risvolto della manica destra della nostra giacca, abilmente ricavato da un sarto nella zona compresa fra il gomito e il polsino. Il sensore rileverà l'inconfondibile movimento sussultorio del braccio durante una stretta di mano e, immediatamente, richiama via bluetooth le funzioni di cattura della telecamera posta sugli occhiali. Questi ultimi scatteranno una foto dell'individuo che ci hanno appena presentato e, tramite il microfono, registreranno le prime parole dette dal nostro interlocutore o da chi gli sta attorno (con riconoscimento di termini-chiave come "Buongiorno, io sono..."/"Ti presento..."/ecc), memorizzando solo la parte in cui si dichiara il nome e il cognome. A questo punto, il nostro nuovo conoscente verrà schedato nella memoria degli occhiali o, se non c'è spazio, in quella del telefono. Il sistema di riconoscimento vocale dello smartphone potrà giungere in aiuto, per tramutare in testo quello che ci è stato detto e, alla fine della fiera, ogni volta che gli occhiali rileveranno un volto già presente nel database, il suo nome ci comparirà dritto davanti agli occhi oppure, per chi non può o non sa leggere, verrà pronunciato di nuovo nell'auricolare. Insomma, sembreremo tutti dei Borg (alieni cattivi della popolare serie TV Star Trek – The Next Generation), ma non ci dimenticheremo mai più di un volto o di un nome e non faremo mai più brutta figura. Vero, Pastore? (Guarda che io sono Paolo! NdP).

Gli occhiali di Google assumeranno un ruolo di primaria importanza, per il funzionamento del Memo Hand Shaker.



## PROSOPOPEA - 29 GIUGNO 2012 [VOCI DI LAMENTI]

**M**i giungono all'orecchio voci di lamenti (par quasi l'inizio di un pezzo dei CSI...), circa gli argomenti, il tono di questa rubricetta cui voglio tanto bene. Premesso che avete tutto il diritto di lamentarvi, mi piacerebbe parlarne con voi. Come imposto la TGM Mail? Per quale ragione? Che prediliga un approccio riflessivo, mi pare sia definitivamente chiaro (e questa è una mia attitudine); ma niente vieta di adottare una sana mistura di brillanti minchiatelle e riflessioni assortite. Solo che, per citare un'intervista a Elio ascoltata ieri sera, anche le minchiatelle vanno fatte a modo.

Cioè a dire: io leggo tutto quello che mi spedite (su questo potete piazzare la zampetta sul fuoco). Poi rispondo, laddove abbisogna anche in privato, e pubblico quello che mi par degno di suscitare l'interesse di tutti. Stanno girando sempre i soliti? Beh, Gabriele, Sergio, Leonardo, Enzo, Luca, Alberto sanno solleticare e mi piace molto la linea comunicativa che si è creata con e tra di loro. Ma chiunque voglia partecipare, anche impostando toni totalmente diversi, è bene accetto. Solo ci vuole la buona volontà di prendere in mano il pezzo di carta virtuale e riempirlo. Ossia proporre. Prendete il coraggio a due mani e scrivete: sarò ben felice di spalancare un nuovo filone di chiacchiere asincrone (e magari anche di più)! Massimo Svanoni

### DUE DI UNO

**D** Gentile Xam, rispondo brevemente alle cortesi repliche alla mia mail. A Gabriele, ringraziando per gli spunti sempre interessanti: hai perfettamente ragione quando dici che quando parlo di movimento, sto già facendo un salto che dall'analisi mi porta direttamente dentro la teoria più pura: semplicemente penso che la successione più feconda sia questa! A Leonardo Renzi: non credo che la "scelta" sia una delle caratteristiche fondamentali del videogioco, e non credo che lo sarà mai. L'idea di un'arte totale c'è sempre stata, hai ragione, ma sono abbastanza certo che quest'arte non sia il videogioco. Del resto già la mail di Luca Sartori è indicativa: i sistemi di scelte "moralì", nei videogiochi, sono sempre dicotomici: bianco o nero, buono o cattivo, santo o demone. GTA costringe ad essere in qualche maniera criminale, già provare a guidare rispettando il codice stradale è difficilissimo (e in ogni caso le auto che vanno fuori giri fanno sempre sentire stupidi chi le guida); in Zelda Majora's Mask accade solo l'opposto: aiutiamo gli NPC

oppure li ignoriamo; non si può essere malvagi. Discorso ancora più costrittivo per i videogiochi che permettono una scelta esplicita: tolto Dragon Age - che purtroppo non ho giocato - le situazioni sono talmente telefonate che abbiamo persino degli indicatori a sanzionare le nostre azioni. Ma se abbiamo bisogno di una sanzione, possiamo ancora parlare di "scelte moralì"? Se c'è una morale superiore che subito ci indica cosa è buono e cosa è cattivo, che senso ha scegliere? L'ultimo esempio, quello che tu citi, è Fallout. Non mi trovi d'accordo quando dici che il videogioco, facendoci scegliere dentro mondi possibili, arriva molto più in là di un film. Non ho avuto il piacere di affrontare quella fase di New Vegas legata all'eutanasia, ma posso dire di essermi interessato molto di più alle sorti della protagonista di Million Dollar Baby, che a quelle dell'intera Megaton, nonostante nel secondo caso avessi pieno potere decisionale. Questo perché le scelte, nei videogiochi, sono quasi sempre poco caratterizzate, o caratterizzate male. E questo mi porta a un altro punto della tua mail, a un argomento che viene sempre indicato come centrale quando si discorre

di videogiochi: l'interattività. Quando viene citata, non si indica l'interattività completa, la possibilità di integrare, partecipare, compenetrare, ma solo una sua versione ridotta: qualcosa che si può toccare. Se si prendesse il termine completo, ci si accorgerebbe che il videogioco è uno dei mezzi in cui l'interattività avviene in maniera più rozza, più diretta e irreflessa. Il fatto di dover muovere un personaggio, e che questa sia la componente principale, toglie spazio a tutti gli altri tipi di interattività. Un film di David Lynch - tanto per fare un esempio che gradisco - non mi fa toccare niente, ma oltre a farmi accapponare la pelle ogni due per tre, mi lascia aperto un canale interattivo "mentale" che dura non solo finché le immagini corrono sullo schermo, ma anche dopo. E sicuramente influenza le mie idee "reali" riguardo alla vita, o a un suo aspetto. Credo che questo tipo di interattività sia infinitamente più evoluto di quello che solitamente viene indicato come esclusivo dei videogiochi. E rilancio: il videogioco ha una doppia interattività. Una è quella dei media tradizionali, e l'altra è esclusiva, è il suo modo di

funzionare, non necessariamente migliore, ma diverso. Inoltre, l'interattività dei videogiochi, quella che ci permette di muovere cose, spesso ostacola l'altra interattività, che è invece più profonda: è il motivo per cui molte trame sono deludenti, ed è il motivo per cui ci siamo dovuti subire filmati su filmati tra una sequenza di gioco e l'altra: i realizzatori non hanno lavorato in modo da far "echeggiare" le due interattività, da farle lavorare nella stessa direzione. Almeno fino a un po' di anni fa, perché le cose stanno lentamente cambiando, e gli esempi confermano questo ostacolarsi delle due componenti. Come interpretare il fatto che i giochi più interessanti a livello di trama, siano quelli che lavorano di sottrazione? Dear Esther e Journey. Il primo permette solo di muoverci. Non si spara, non si salta, non si parla: ci si muove e stop. Nel frattempo l'ambiente la voce off fanno in modo che la mente viaggi senza sosta, difficile isolare una suggestione tra le altre, ma sicuramente sto interagendo con il testo a

### A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

#### TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/  
forumdisplay.php?263-  
TGM-Bazar (oppure  
tinyurl.com/tgmbazar), di  
vacanza vogliosa.

#### TGM MAIL:

www.tgmonline.it/  
contact, selezionando  
TGM Mail o, attraverso  
la solita xam@sprea.it  
con subject [TGM Mail].  
Risponderò quando  
sarò vivo (ossia una  
volta al mese).

#### IL BLOG:

App (apps.facebook.  
com/thegamesmachine/  
e sito (www.tgmonline.  
it/) continuano  
imperterriti a solleticare  
le vostre papille gustative.  
Come non amarli?

#### LA REDA:

La redazione ogni tanto  
lappazzisce di gioia:  
chiedetele la ragione su  
redazione@tgmonline.it.

ben più di un livello. In Journey accade praticamente lo stesso. Ci si muove e, quando si può, si fluttua. L'interazione prevalente è tutta mentale, quella "classica" è ridotta all'osso. Sono i primi esperimenti in cui le due componenti vanno nella stessa direzione. E non mi sembra che sia arte totale, ma arte "minore". Non a livello di ambizioni o risultati, a livello di modo. Ci sarebbero altri esempi di questa "doppiezza" del videogioco - mi viene subito in mente Shadow of the Colossus, oltre al solito Portal - ma avevo promesso di essere breve :) Enzo D'Armenio

**IL FATTO DI DOVER MUOVERE UN PERSONAGGIO,  
E CHE QUESTA SIA LA COMPONENTE  
PRINCIPALE, TOGLIE SPAZIO A TUTTI GLI ALTRI  
TIPI DI INTERATTIVITÀ ENZO D'ARMENIO**

### LO SAPEVATE CHE...

...nel 2009, presso la Cineteca di Bologna (www.cinetecadibologna.it) è stato inaugurato il primo archivio videoludico italiano?

Bene, la notizia non è questa, ma il fatto che nel frattempo si sia arricchito e arrivi a contare 2500 titoli giocabili (Enzo, che potete leggere nella prima lettera, garantisce).

Se siete del posto e avete voglia di assaporare qualche perla, fateci un salto.

www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico

## EROI

Niente male l'idea di questo artista: reinterpretare eroi del videogioco come classiche stampe Ukiyo-e (molto caratteristiche, su legno, le avrete sicuramente già viste da qualche parte). Che poi gli eroi in questione appartengano alla cultura ludica classica nipponica (e si rendono quindi difficili da citare qui) è diretta conseguenza. Ma noi non ci scandalizziamo. [www.facebook.com/UkiyoEHeroes](http://www.facebook.com/UkiyoEHeroes)



**R** Questa è indubbiamente una lettura interessante del mezzo ludico, hai messo una mattonella sul muro della riflessione collettiva. L'interazione che si spezza su due binari, l'uno grezzo, immediato, necessario all'intrattenimento spiccio,

l'altro legato alla comunicazione, al dire, che entra in contatto con le stesse corde pizzicate da tutte le declinazioni più tradizionali dell'arte. Poi hai citato un paio di esempi, che ormai conosciamo e che si potrebbero classificare

come lavori sperimentali. Molto spesso, quando ci troviamo ad analizzare il videogioco, in particolare al cospetto della grande A, prendiamo in esame questi esemplari. Non dimentichiamoci, però, che si tratta di casi piuttosto borderline, in cui i numeri non sono certo tali da consentirci di parlare di fenomeno collettivo. Il vero progresso si raggiunge quando i vantaggi di una nuova tecnologia diventano per tutti, sosteneva Ford (e ci ricordava sapientemente la réclame). Bene, il parallelo è evidente. Mi fanno piacere questi esperimenti, così come mi fa piacere affrontare l'argomento (durante una chiacchierata che feci con David Cage, decisamente ubriaco, tralasciai immediatamente le questioni numeriche – di questo si stupì – per affrontare il comparto emotivo, l'aspetto decisionale di cui andiamo ciacciando), però attenzione: siamo ancora a un livello di immaturità. In questo senso, la tua mattonella, Enzo, è più testata d'angolo di quanto in prima battuta non appaia.

## UNDER A KILLING MOON

**D** Alla luce della luna, nuova San Francisco luccica come un frammento di zirconio cubico, un'isola di vacua bellezza circondata da un mare di radiazione rossa. Cinque milioni di anime affogano nei raggi gamma.

Signore e signori, questa era la voce di Tex Murphy, direttamente per Voi dall'introduzione di Under a Killing Moon. Non c'è da stupirsi che chi scrive sia stato conquistato dal più grande investigatore noir che abbia mai calcato il proscenio del teatro dell'avventura. E, vista la

peculiarità del main character, vengo a offrirVi tre possibili modalità di recensione:  
A. Recensione standard  
B. Infodump  
C. Recensione 'hard boiled'  
Niente? Ok, deciderò io per Voi... selezione l'opzione C. MetteteVi dunque comodi, aprite una lattina della vostra bibita preferita e gustateVi il delirio di questo vecchio e stanco avventuriero.

Mentre siedo alla tastiera, il rumore pernicioso degli autoarticolati martella le mie orecchie come un tamburo primitivo. Fauci infangate rodono le colline per estirpare quel poco di dominio verde che ancora si oppone al tripudio di cemento che avvolge la città. Lo smog che si leva dalla fila di auto incolonnate lungo la pedemontana (quella vecchia arteria intasata dal colesterolo dell'industrializzazione), si aggrappa ai miei bronchi sotto forma di eterea carta moschicida. Bevo un sorso di whisky per sciogliere il nettare del progresso e indosso le buone vecchie cuffie, la cui imbottitura si adagia come un'umida ventosa sulle mie orecchie intorpidite. Finalmente l'estasi Midi mi avvolge: una sinfonia di puro jazz scandisce, con calde note viola e contrappunti aguzzi, i capitoli dell'avventura di questo Bogart avveniristico.

Cap. 1 L'eroe al verde Costretto a dare lezioni di cha-cha per sopravvivere, Tex Murphy è il tipico investigatore squattrinato, sfortunato con le donne, ma inguaribilmente romantico. A metà tra un Guybrush Threepwood senza l'aspirazione di diventare pirata e uno schattenjäger privo dell'avvenenza di Gabriel Knight, Tex Murphy ha

toccato il fondo; le tre D: disoccupato, divorziato e derelitto, marchiano la sua miserabile esistenza. Di ritorno dalla città, dopo aver acquistato un bottiglino di bourbon a poco prezzo, Murphy è pronto a trascorrere un'altra notte perso nell'abbraccio amoroso della nebbia alcolica. Fortunatamente un'inaspettata visita del Colonnello, il vecchio mentore di Tex, preannuncia un ritorno alla gloria e sinistre macchinazioni. Armato del solo spirito, Tex Murphy dovrà mendicare, fra mutanti deformi e avvenenti standiste, in cerca di un lavoro. Ma tutto quello che riuscirà a elemosinare sarà il più insignificante dei crimini: un semplice furto in un negozio di pegni. Tanto poco, ma sufficiente per ridare lustro all'arrugginita autostima del nostro in modo che possa essere nuovamente esibita come un distintivo di metallo pregiato. Alla ricerca della verità, orbato della sua pistola (nella maniera più esilarante possibile), Tex Murphy si ritroverà ben presto coinvolto in una cospirazione mondiale che dai cieli color cremisi, fra crociate per la purezza genetica e fatali dark ladies, minaccia la sicurezza del globo terracqueo. Posto che Tex riesca a recuperare un fax decente e a sottrarsi dall'infausta ombra proiettata dal Figlio della Luna.

Cap. 2 Domande, domande L'ars indagatoria, elemento cardine dell'esperienza videoludica in UAKM, si palesa attraverso una lista di domande o argomenti, antesignana della ruota delle risposte di Mass Effect. Una serie di tre opzioni argute indicano il tono che assumerà la conversazione, sempre improntata sul taglio hard

**“ALLA LUCE DELLA LUNA, NUOVA SAN FRANCISCO LUCCICA COME UN FRAMMENTO DI ZIRCONIO CUBICO...” LUCA SARTORI**

## VENT'ANNI

Con tante grazie da parte di tutta la redazione, passata e presente.



boiled, condito in salsa humor. Assisterete dunque a uno spettacolo verbal-pirotecnico in grado di rivaleggiare con i duelli ad insulti della serie Monkey Island.

**Cap. 3 Wall of Texture**  
Dal punto di vista tecnico Tex Murphy - UAKM deve stupire! Realizzato nel preistorico 1994, il mondo di Under a Killing Moon è edificato con squadre, claustrofobiche, pareti di pixel che circondano e avvolgono il protagonista in un appiccicoso abbraccio virtuale. Schermate dai colori saturi si alternano sui monitor ultramoderni regalando alla vista singulti strappati che rendono il moderno v-sync una benedizione elettronica.

Inquietanti superfici bidimensionali, su cui sono appiccate texture 'a poco prezzo', seguono lo sguardo attento dell'avventuriero esperto, e ruotano e si fondono con il cielo innaturalmente rosso e l'asfalto grigio reso rovente dalle radiazioni. Gli attori, sagome di luce che si ritagliano con prepotenza uno spazio sull'arida superficie dello schermo verde, vantano i nomi celebri di Brian Keith e Margot Kidder, ma è proprio da quel Chris Jones, co-fondatore del brand di Tex Murphy, che giunge la prestazione migliore. Nemmanco a dirlo l'involontario divo riesce ad accaparrarsi un

ruolo fermo nell'olimpico dell'iconografia videoludica, meritandosi l'oscar della simpatia a discapito di altri immeritevoli guitti.

**Cap. 4 Un sigaro avvelenato**  
Under a Killing Moon non è un'avventura impegnata. La goliardia e una cornucopia di gadget, che paiono scaturiti da un racconto di Ian Fleming, permeano e impreziosiscono le urbane gesta di Tex Murphy. Non aspettatevi dunque chissà quale approfondimento psicologico o un epos di alto livello. Ma questa non è una critica, UAKM non nasce per commuovere o toccare le leggiadre corde dei sentimenti. Anche gli enigmi sono imperniati su quella logica follia che gli avventurieri hanno imparato così bene a conoscere (dacché nel corso delle ere informatiche si sono ingozzati con polli di caucciù e biscotti della nonna che nemmeno Einstein sarebbe riuscito ad informare). Combinazioni da decifrare, codici da decrittare e discorsi nidificati sono altresì presenti, ma mai troppo impegnativi. Da apprezzare sicuramente l'ambientazione in 3D che consente un'esplorazione libera con la possibilità di ruotare, alzare e abbassare il piglio in cerca di indizi nascosti.

## "PERCHÉ LA CRITICA VIDEOLUDICA È UNO DEI POCHI AMBITI CHE HA PRETESE DI SCIENTIFICITÀ?" **FILIPPO MARLOWE**

**Cap. 5 The End**  
Se nei videogiochi moderni la grafica tripla A (quella lussuriosa cortigiana che seduce i consumatori) viene usata per generare livelli monorotaia percorsi da avatar inflazionati, Tex Murphy, eroe del futuro ancorato nel passato, è la valuta originale: un conio argenteo che luccica fra eroi di plastica!

**Luca Sartori**  
(che ha firmato anche la prima mail del mese precedente, mannaggia a me che perdo i pezzi)

**R** Chapeau.

### PERCHÉ?

**D** Perché la critica videoludica, nonostante non venga da ambiti accademici ma si sia in un certo senso auto-formata (del resto deve essere per forza così in ambiti nuovi), è uno dei pochi ambiti che ha pretese di scientificità? Che divide in categorie i videogiochi ed assegna un valore ad ognuno, anche quelli che sono apertamente soggettivi ("giocabilità")? Perché proprio questa strada quantitativa e non, per esempio, considerazioni di carattere antropologico? Perché non discute, per esempio, di come COD rappresenti la guerra, anche in maniera breve, tentando di dare spunti? Per quale motivo l'ambito sociale non viene MAI preso in considerazione? O qualsiasi altro ambito che è centrale nella definizione di "critica"? **Filippo Marlowe**

**R** Mi rendo conto che cercare di fornire una risposta a questa domanda è un po' complesso. Ci ho già provato altrove (come sai), ora - dopo aver sfogliato un numero di TGM - riformulo: qual è l'equilibrio corretto di una rivista che voglia

sopravvivere nella nostra attuale editoria? Perché la responsabilità di un approccio scientifico è indubbiamente duplice: da un lato il genere di formazione che tutti noi abbiamo seguito. Prima lettori, in un'epoca in cui quel che c'era erano linee guida fondamentalmente estere e qualche idea nostrana. Poi redattori, magari esuberanti e infine cresciuti, professionali. Qui in mezzo, da qualche parte, si può dire che a un certo punto è mancato del coraggio? Non lo chiamerei in questo modo, anche perché, dall'altro lato c'è il lettore, voi. E voi di che volete leggere?

Sfogliando TGM, per l'appunto, possiamo riscontrare di tutto, dall'approfondimento tematico, a quello tecnico, a quest'angolo qui, talora criticato. Quindi parlerei di equilibrio. E le benedette recensioni da che parte dovrebbero stare? Lista della spesa? Numeri? O emozioni? Io personalmente mi sarei anche rotto le balle dalla notte dei tempi di parlare di numeri (e sono ingegnere), ma obiettivamente trattiamo di videogiochi per PC. Avrebbe davvero senso isolare o ghetizzare la chiacchierata tecnica? Non è forse quello che cerca chi crede in questo mezzo come macchina da gioco? Non è, insomma, parte del divertimento? Mi piacerebbe che la questione fosse argomento di un tavolo molto ampio, che possa coinvolgere anche i lettori più silenziosi. Di cosa volete leggere?

### MINZIONE D'ONORE

**D** Arte e vg? I videogames sono come l'orinatoio di Duchamp, solo che ci si può mingere davvero! Mica male! **bellissimo**

## VENT'ANNI

**D** Mi permetto di mandarvi un'immagine che, almeno per il sottoscritto (scusate la faccia :D), è storica. Vent'anni di TGM senza interruzioni. Ho cominciato col numero di Maggio 1991, quello che tengo in mano, con, tra le altre, la recensione di Monkey Island che venne giustamente premiata con un altisonante 98%. Da quella volta è cambiato praticamente tutto dentro e fuori la reda, ma è sempre un piacere leggervi.

Ammetto che preferivo il periodo scanzonato passato a quello più serio attuale, ma si tratta di dettagli quasi secondari. È bello riprendere in mano i vecchi numeri, leggere certe firme e pensare a dove sono adesso. Credo di non sbagliare se dico che quasi tutti hanno avuto una carriera piuttosto importante, anche in ambiti completamente diversi, Max Pescatori in testa. So che è retorico dirlo ma lo faccio lo stesso: anche se non li/vi ho mai conosciuti di persona li/vi considero come amici che conosco da un sacco di tempo. Di alcuni magari ho un po' perso le tracce ma il rapporto è comunque forte, altri li leggo/vedo tuttora.

Sostanzialmente, qual è lo scopo di questa lettera? Beh, un po' di orgoglio e molta nostalgia per me, spero molto orgoglio e molta nostalgia per voi :D Bon, direi che posso chiudere qui. A rileggerci per altri vent'anni.

**Giorgio Ferretto aka Daisuke Ido**

**R** :)

### AU REVOIR

*L'è minga vera che uno Xam l'è minga bon de fa' una rubrica... :D*



## C'ERA UN CINESE A VARESE

**Quinta puntata della Saga sulla Nascita di NGI e, in un qualche modo, di un Certo Tipo di Netgaming Tutto Italico. Io c'ero e ve lo racconto, non privo di qualche sospiro.**

**B**reve riassunto delle puntate precedenti: skyluke incontra Adso per motivi commerciali; Adso gli fa fare un bel colpaccio e si autoinvita a cena nella di lui dimora; skyluke sfida Adso a giocare a Quake 2 su un server appositamente creato sulla rete; Adso rimane sparafashato (cit.) si compra un PC adeguato e obbliga i suoi collaboratori ad allenarlo. Adso crea dei server di gioco pubblici usando la connessione aziendale. Skyluke la trova una buona idea e nascono due minisiti. Adso si intrippa duro del "lato server" e quasi dimentica il gioco. Ad Adso frulla un'idea in testa.

E così mi ritrovavo in questo in questo serrato girone dantesco fatto da diverse ore in ufficio a fare il mio Lavoro Vero, una pausa pranzo tiratissima passata a giocare e a riempire di briciole e quant'altro la mia tastiera, le nottate a giocare

**CARMACK PROFERÌ UNA FRASE CHE, AI TEMPI, MI PARVE UN FATIDICO VIATICO: "IL FUTURO DEI FIRST PERSON SHOOTERS È IL DEATHMATCH"**

si ma anche capirci qualcosa di più. Un giorno poi passeggiavo per le vie della tentacolare e peccaminosa metropoli nota come Varese quando mi imbatto in un'edicola, una di quelle fornitissime che offre anche riviste e quotidiani provenienti dall'estero. Dalla

rastrelliera dedicata alle riviste USA mi guarda tentatrice una copia di PC GAMER con il logo vermiglio di Quake III Arena sparato a tutta pagina e una scrittona a caratteri cubitali che strilla "Intervista esclusiva a John Carmack" (e non credo che debba spiegare chi sia, nevero?).

Rimango di stucco, mi avvento sull'unica copia disponibile e, trafelato e sudaticcio, raggiungo la cassa. Pago, tolgo avidamente dal cellophane la rivista con adunche e lubriche dita, e attacco a leggere a pieni palmenti.

JC (ho sempre trovato buffo la cosa delle iniziali di Carmack) anticipa la beltade del nuovissimo motore grafico (e qui chi se ne importava, io volevo parlasse del multiplayer), dell'avanzatissimo comparto sonoro (il multi! John! Parla del multi!) e finalmente prorompe in una frase che ai tempi mi parve un fatidico viatico "il futuro dei First Person Shooter è il DeathMatch". Oh gaudio, o gioia, o tripudio! Non solo la prossima versione del gioco che stava dilagando ben al di là dei limiti solitamente concessi a uno svago nella mia vita personale stava per uscire, ma era addirittura dedicata all'unica modalità che mi aveva completamente stregato: il multiplayer online.

Ora, caro JC (dopo tutto questo tempo posso darti del tu, vero?), la cosa del DeathMatch (un tutti contro tutti online senza regole né obiettivi) non è che l'avevi centrata proprio al millimetro eh, però diciamo che un paio di segni premonitori li avevi intravisti. Galvanizzato corro a portare la rivista a skyluke: quanto stavamo vivendo era condiviso da uno dei più grandi autori di videogiochi ai tempi esistente. Non eravamo soli. Forse da qualche parte questa cosa poteva portarci.

Ma poi tornavamo subito a occuparci dei nostri rispettivi Lavori Veri, ché quello era solo un passatempo, e con i passatempo, di solito, non si può campare. Qualche giorno dopo guidavo l'auto sull'A8 tornando da un seminario sul "Futuro di Internet" e sull'Advertising online durante il quale un coacervo delle menti più brillanti di allora (o così almeno recitava il volantino) pontificavano sul cosa stava accadendo e soprattutto sul cosa sarebbe accaduto a internet nell'immediato futuro.

Erano tempi acerbi: nessuno sapeva veramente cosa farci con questa "internet" e, soprattutto (provider e operatori telefonici a parte), come fare in modo di crearci un qualcosa che potesse quantomeno autosostentarsi. L'idea geniale dei tempi era una e una sola: attrarre quanti più utenti possibile offrendo servizi aggreganti e gratuiti e riempire fino al parossismo il sito di pubblicità. E i numeri che proponevano erano folli! Mentre guido in mezzo al solito molle traffico in uscita dal capoluogo lombardo penso "Diamine! Questa cosa del multiplayer potrebbe attrarre parecchia gente su un sito da qui a qualche tempo. Un sacco di gamer... anzi, no... di Net Gamer, giocatori in rete, che potrebbero catapultarsi su sito e forum attratti dai server di gioco, e noi, forti dei contratti con agenzie di online advertising potremmo quantomeno ripagarci dei costi e un giorno, chissà mai, pure guadagnarci qualcosa". L'idea mi piaceva sempre di più. Ma c'era un problema: dovevamo avere una società, una di quelle vere, per poter siglare accordi, firmare contratti, e tutto il resto. E io, che ero stato sempre un dipendente e che in famiglia non avevo storie di imprenditoria e/o parenti a cui affidarmi, non sapevo proprio a chi rivolgermi se non a quel bel tomo che mi aveva venduto un sacco di banda internet e che oramai era ben più che un semplice fornitore. E che giusto quella sera dovevo vedere in un noto ristorante cinese nel centro di Varese [continua...] ✨



A cura di: Massimo "NKZ" Nichini (euforiaparadossa@sprea.it)

**E** ufoAfos ed EufoUstionate che non siete altro, bentornati nella paginetta tutto sorrisi amari e immagini dolcissime. Questo mese il vostro sempre amabile Nikazzi (e apprezzate lo sforzo, saranno almeno dieci anni che non utilizzo più questo appellativo per la mia personcina) proprio non ce la fa. La luce nella vita del Nikazzi si è appena riaccesa dopo una settimana abbondante di congiuntivite molesta, ma talmente tanto molesta che non ne avete un'idea. Ora, giusto in tempo per consegnare questa rubrica, rieccomi capace di intendere e di vedere. Chi è che ha urlato "che Qlo!?" Ma come vi permettete, mi ritengo onorato che le prime immagini della ritrovata capacità visiva siano quelle paradosse e tutte forme di questa pagina. Che ingrati che siete... Ok, lo spazio a mia disposizione è quasi finito, quindi non mi rimane che farvi i migliori auguri di un sereno proseguimento in questa assolatissima estate, nella speranza che il mese prossimo non mi ritrovi sordo, muto o con problemi olfattivi vari e assortiti. Buona euforia a tutti!

## GRÙAUMI TU CHE TI GRÙO IO

**T**utto si può dire dei costruttori edili tranne che non abbiano il senso dell'umorismo. E anche parecchio tempo libero, in questo periodo di crisi. Non si spiega altrimenti questa splendida installazione che vede una gigantesca gru sollevare una sua gemella di medie dimensioni, che a sua volta solleva una piccola gru (detta anche grucciona? Chi può dirlo?). Che, per non essere da meno del resto dell'allegria famigliola motorizzata,



tiene sospeso un modellino giocattolo. La prossima volta speriamo di vedere una betoniera che sbataccia una betoniera che... avete Capito il concetto, no?

## EUFORIA STYLE GAVETTONI

**Q**uesta pagina non può finire senza le nostre inarrivabili e immancabili topomodelle. Volendo evitare i soliti accostamenti estate-costume da bagno, questo mese ci siamo riuniti (il mio cervello e io) e abbiamo deciso per un abbinamento meno scontato, ma sono sicuro altrettanto gradito. Ecco a voi una coppia di coppie di gavettoni, che d'estate rinfrescano e danno tanto sollievo. Buona doccia!



## IL CALDO NON FA BENE AI GIOCATORI

**Q**uante volte, usando il mouse del vostro computer elettronico (volevo essere ancora più antico e chiamarlo modulo computazionale, ma siamo nel XXI secolo, perdindirindina), vi siete trovati con il palmo della mano sudaticcio e appiccicoso? Tutti quelli che hanno risposto "mai!" si accomodino all'uscita, per favore. Per tutti gli altri, ecco un oggetto indispensabile: il mouse con ventola aspira sudore. Che poi ha anche un altro uso, ma lascio a voi il piacere di scoprirlo...

Abbinato a questo gingillo molto salutista, un prodotto che del sano, mentalmente parlando, proprio non ha nulla: il Monopoli di WoW. Prima che lo chiediate, sì, è un prodotto realmente esistente e no, non penso nemmeno lontanamente a comperarne una scatola. Ma qualcuno nel raggio di un grado di separazione sono sicuro che ci sta già pensando...



## ESERCIZI DI BILE DEL PERCHÉ IL VIDEOGIOCATORE MODELLO È MADAME BOVARY

**B**entornati sulla pagina del Backstage, la rubrica che sta al giornalismo come la gravidanza al ToSo. L'altro giorno stavo spiegando al Baccigalupi che a volte le donne temporeggiano dicendoti "lol", quando a un certo punto hanno rilasciato l'Extended Cut di Mass Effect 3. In occasione di un evento così importante sia dal punto di vista storico che videoludico, non potevo assolutamente esimermi dal fregarvene.

### I DIRITTI DEL VIDEOGIOCATORE

- 1) Il videogiocatore ha il diritto di fregarvene. Una volta avevamo hardcore gamer e casual gamer, noi e loro, i fichissimi e i pallavolisti. Poi tutte quelle licenze medie inutilizzate sono venute alla luce, con sfilze di denominazioni e affiliazioni talmente insensate da far rivalutare i Ringo Boys. Il videogioco anche Arte. Il Videogioco solo Arte. Pirata sì, pirata no, pirata due cachi. Quando uno magari vorrebbe solo rilassarsi senza dover cancellare la cronologia.
- 2) Il videogiocatore ha il diritto di tagliare corto. C'era una volta il punteggio massimo. Oggi: personaggi sbloccabili, finali alternativi, loot metafisici e grinding da eunuchi, per non parlare degli achievement. E magari dimentichiamo che non solo nessuno ci sta obbligando, ma nemmeno ci pagano.
- 3) Il videogiocatore ha il diritto di vivere. Questa spiegatevela da soli.
- 4) Il videogiocatore ha diritto di ricominciare. I videogiochi sono rassicuranti in quanto logici; come insegna Hegel, una delle pulsioni infantili più allosauriche è proprio la volontà di mettere tutto a posto. A differenza del mondo reale, i videogiochi ce lo consentono: Guten Appetit!
- 5) Il videogiocatore ha il diritto di abbruttirsi. Videogiocare è un libero hobby che può richiedere un certo impegno,



che si tratti di Tetris o di Anacapri: The Dream. Che si tratti di perpetrare ogni volta la stessa partita o di scaderne nel pecoreccio a suon di trofei.

giocare. O meglio: il videogiocatore è libero di giocare. È libero di costruire mistiche fortezze epilettiche per dare un senso a decine di ore che già a priori non l'avevano. È libero di rinunciare al proprio avanzamento professionale per la comodità di un controller. È libero di rimandare l'ennesimo stipendicidio a suon di aperitivi per massacrare la Juventus tra le mura di casa. È libero di delegare a persone o utenti qualunque scelta su cosa giocare, a chi credere, come spendere, quando pensare e in che modo farlo.

Soprattutto, il videogiocatore è libero di dire basta. Senza sentirsi in colpa con i compagni di gilda. Senza sentirsi strano perché all'improvviso non ti va più di giocare. Ben prima dei videogiochi abbiamo tutti goduto di un mondo virtuale ancora più confortevole, ancora più prevedibile, ancora più restrittivo: la culla. E, in un mondo virtuale, chi riesce a sfiorare le proprie sbarre è il re.



# Nel prossimo numero

## TOMB RAIDER

Scoprite assieme a TGM i segreti della nuova Lara!



il numero di settembre sarà in edicola il 24 agosto

# Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

## London 2012

Il gioco ufficiale delle Olimpiadi sbarca sui nostri PC!



## SpellForce 2 Faith in Destiny

Un nuovo capitolo della famosa saga!



## The Walking Dead - Ep. 2

Anche gli zombie escono dalle pareti!



www.gamesvillage.it  
Mensile - 4,99 euro

**Direttore Responsabile:**  
Luca Sprea - direttore@tgmonline.it

**Direttore Editoriale:**  
Stefano Spagnolo

**Redazione:**  
redazione@tgmonline.it  
Davide Tosini (Responsabile di redazione)  
Mirko Marangon  
Ivan Conte  
Nicola Digiuni (Impaginazione)  
Marina Albertarelli (Segreteria)

**Hanno collaborato:**  
Luca Cassia, Paolo Besser, Massimo Nichini, Massimo Svanoni,  
Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

**Digital Media Coordinator:**  
Massimo Allievi

**Pubblicità:**  
Stefano Lisi - stefanolisi@sprea.it - 335.62.87.272  
Luigi De Re - luigidere@sprea.it - 339.45.46.500

### Abbonamenti:

Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.  
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:  
[www.myabb.it/tgm](http://www.myabb.it/tgm) oppure [abbonamenti@sprea.it](mailto:abbonamenti@sprea.it), puoi anche abbonarti via fax (030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8.30 alle ore 18.30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + via al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

### Arretrati:

Si acquistano on-line all'indirizzo: [www.tgmonline.it/arretrati](http://www.tgmonline.it/arretrati)  
Per informazioni o richieste: [arretrati@tgmonline.it](mailto:arretrati@tgmonline.it)  
oppure al fax 02.700537672

**Stampa:**  
Arti Grafiche Boccia - Salerno

**Carta:**  
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer



Sprea Editori S.p.A.  
Socio unico Medi & Son S.r.l.  
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)  
Tel. (+39) 02.92.43.21 - Fax (+39) 02.92.432.236  
[www.sprea.it](http://www.sprea.it)  
[info@sprea.it](mailto:info@sprea.it)

### Consiglio d'amministrazione:

Luca Sprea (Presidente),  
Stefano Spagnolo (Vice Presidente - amministratore delegato),  
Mario Sprea (consigliere)

### Collegio Sindacale:

Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

### Amministrazione:

Anna Nese - [amministrazione@sprea.it](mailto:amministrazione@sprea.it)

### Foreign rights:

Gabriella Re - [international@sprea.it](mailto:international@sprea.it)

### Marketing & pubblicità:

Walter Longo - [marketing@sprea.it](mailto:marketing@sprea.it)

### Distributore per l'Italia e per l'Estero:

Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.  
20090 Segrate (MI)

### THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il  
19/09/1988 con il n. 587  
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento  
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma  
1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games  
Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia.  
L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche

parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale esplicita autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.



TUTTO SU PC, Xbox 360,  
Wii, PS3, PSP, DS,  
iPhone, iPad

**TUTTO  
NUOVO!**

**GAMESVILLAGE.IT**

ENTRA ANCHE TU NELLA  
**COMMUNITY ITALIANA**  
PIÙ ATTIVA NEL MONDO  
DEI VIDEOGIOCHI!

**www.gamesvillage.it**

**IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO**

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI  
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

# NON UN PASSO INDIETRO

Inverno 1941. I tedeschi assediano Mosca.

**Stalin detta l'ordine n° 227, noto come "Non un passo indietro" che decreta "la fucilazione di chiunque si ritiri".**

Nascono così i temibili "Battaglioni di disciplina", composti da soldati accusati di ogni tipo di crimine e **senza nulla da perdere.**

# MEN OF WAR

## CONDEMNED HEROES


16

www.pegi.info

BEST  
WAY

1C  
COMPANY



Completamente in  ITALIANO



+



**DEDICATO AGLI EROI ANONIMI**

★★★★★

MEN OF WAR - CONDEMNED HEROES NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

19,95€

**FX**  
FXINTERACTIVE.COM